

STREET FIGHTER II

GAMEST MOOK Vol.185

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

最初の一歩/技を習えよ!

ストリートファイターII サード ストライク
ファイト ガーデン コレクター

CAPCOM®

©CAPCOM CO.,LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

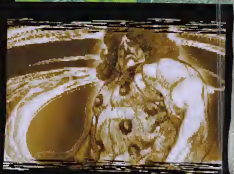
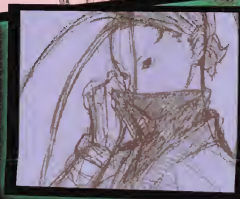
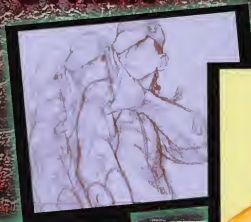
3rd STRIKE

Fight for the Future

950Yen + TAX



STREET FIGHTER
OR STRIKER



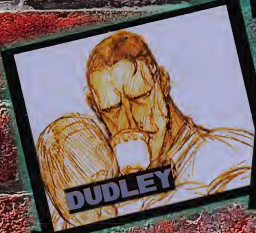
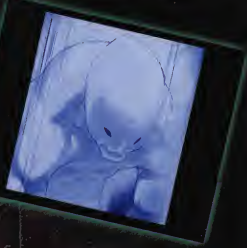
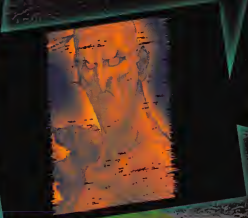
KEEP OUT

KEEP OUT

KEEP OUT

KEEP OUT

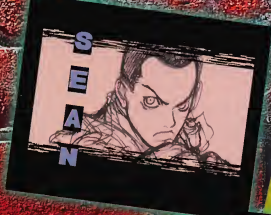
KEEP OUT



DUDLEY



MAKOTO



S
E
A
N

EP
QU
EP

THE
THE
THE



STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

Fight for the Future

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

SYSTEM

■基本操作	4
■システム	6

キャラ紹介&技表

■容量	12
■まこと	16
■Q	20
■トゥエルヴ	24
■レミー	28
■アレックス	32
■ユン	36
■ヤン	40
■リュウ	44
■ケン	48
■いぶき	52
■エレナ	58
■ネクロ	62
■オロ	66
■ショーン	70
■ダッドリー	74
■特殊演出登場集・前編	79
■ヒューゴ	80
■ユリアン	84
■草薙	88
■特殊演出登場集・後編	93
■ギル(紹介)	94
■トゥエルヴのマネマネページ	96

キャラ別攻略

■対戦基礎	98
■ブロックのしくみ	100
■春麗対戦基礎	102
■まこと対戦基礎	103
■Q対戦基礎	104
■トゥエルヴ対戦基礎	105
■レミー対戦基礎	106
■アレックス対戦基礎	107
■ユン対戦基礎	108
■ヤン対戦基礎	109
■リュウ対戦基礎	110
■ケン対戦基礎	111
■いぶき対戦基礎	112
■エレナ対戦基礎	113
■ネクロ対戦基礎	114
■オロ対戦基礎	115
■ショーン対戦基礎	116
■ダッドリー対戦基礎	117
■ヒューゴ対戦基礎	118
■ユリアン対戦基礎	119
■草薙対戦基礎	120
■対ギル攻略	121

設定資料

■設定原画	122
-------	-----

■編集後記	128
-------	-----

STAFF

○発行人	加藤 博	○ライター	FRS-N,O C-LAN KAL	○デザイン	有限会社シンクスネオ
○編集人	高橋 己代子			○印刷	共立印刷株式会社
○編集	杉田 哲朗 川田 雅裕 伊丹 恭 荒川 保 小山内 俊明		K-TAN GED MVP	○発行	株式会社 新声社
○編集アシスタント	鈴木 宏昌 河野 淳一 沼田 考一		チャッキー VMT-RED 善之字元帥 若人 アストロ	○協力	株式会社 カブコン

©SHINSEISHA INC.1999
©CAPCOM CO.,LTD 1999 ALL RIGHTS RESERVED.

※本誌掲載の記事および写真等の無断複写、複製、転載を禁じます

STREET FIGHTER IV

3D STRIKE Chapter I

VS System

ゲームシステム

WINNER
GRADE
B⁺⁺
BREID(17810)

退屈しのぎにもなんかな、よ！
要努力かってとにかな

WINNER
GRADE
S⁺
DREID(165800)

遊しさを増すほどに
ボクシングの動きは優美になる

422700 22

47

VS

DUDLEY

FREE PLAY

VS

BASKETBALL 2P

47

1016800

FREE PLAY

08

WINNER
GRADE
GILL

たか二百年といえど
星一つ異なるには十分すぎる時間だ

1P BERRY

1016800

SUPER AR

基本操作

基本となる操作やシステムを理解するためにも、
しっかり把握しておこう

レバー&ボタン配置



画面の見方

① 現在の連勝数

対戦プレイで現在プレイヤーが何連勝しているかを表示。

② 前回勝利したグレードジャッジレベル

前回勝利したときのグレードジャッジレベルを表示。

③ 体力ゲージ

フルの時は緑色。ダメージを受けると黄色となり、ゲージが半分以上減るとオレンジ色に変化する。ゲージがなくなると負けとなる。

④ 勝利マーク

各ラウンドでの勝ち方を表示する。各勝利マークの内容は下記の通り。

- V.....通常の勝利
- P.....パーフェクト勝利
- S.....スーパーアーツ勝利
- C.....割りで勝利
- J.....ジャッジメントでの勝利
- D.....ダブルK.O



⑤ 残りタイム

各ラウンドごとの残り時間を表示。この残りタイムがなくなるとラウンド終了となり、その時点で体力ゲージの多いほうが勝利となる。

⑥ スタンゲージ

相手からダメージを受けるとこのゲージが増加していき、ゲージがフルになると強制する。ダメージを受けず時間が経過すれば、減少していく。

⑦ スーパーアーツゲージ

強化版必殺技「スーパーアーツ」を使用する際に必要となるゲージ。相手に攻撃を与えたとせや、中以上の攻撃技を出すことでゲージが増加する。フルゲージになると1ストックとなり、ゲージ左側の数字がストック数となる。また、その下の小さい数字がストック可能な数で、フルストックになるとゲージに「MAX」と表示される。ゲージの画面中央部のローマ数字表記はスーパーアーツのタイプを表しており、1～4の何番を識別しているかが分かる。

投げ



弱P+弱K同時押し

近接の間に手で弱パンチと弱キックを同時に押すことで相手を投げる。キャラによっては空中投げやコマンド投げも可能。

U-ブアタック



中P+中K同時押し

中パンチと中キックで出せる中段攻撃。各キャラ共通攻撃でレバーニュートラルで発生。中段なのでしゃがみガードは不可。

R-リバーリバー



強P+強K同時押し

いわゆる「跳兎」。キャラによっては相手にダメージを与えることが可能なパーソナルアクションも存在する。

前後ダッシュ



ダッシュ⇄バックダッシュ⇄

レバーを左右どちらかに2回入力することにより、通常よりも速く移動ができる。

ハイジャンプ



レバー⇄方向から⇄方向

一度レバーを下に入力することにより通常よりも高いジャンプが可能。キャラによっては通常技をキャンセルできる。

ダウン直前のレバー



ダウン直前にレバー⇄

ダウン時間を短縮し、素早く起き上がることができる受け身技。相手に投げられた時などにも有効となる。

ブロックング



空中レバー(空中で)⇄

上段レバー⇄

下段レバー⇄

相手の攻撃を無効にする「ストローク」シリーズにおいて最優先のシステム。相手の攻撃が当たる直前に上段なら前、下段なら下に入力する。

また、空中でのブロックングが前作と異なり、レバー前のみとなっているので、その点に注意しよう。

相手の攻撃を無効にするブロックング。場合によっては反撃のチャンスとなる。

スーパーアーツ



通常の必殺技を強化したもので、ゲームを始める際に3種類のスーパーアーツがらひつつを選択することができる。それぞれは技はスーパーアーツゲージがストックされると使用でき、そのストック数は技によって異なる。

必殺技をキャンセルして出すこともできるので、連続技として一気に相手にダメージを与えることも可能だ。

オーガットコンボ



キャラによってオゲットの組み合わせが特定されているので、しっかりと覚悟したい。

各キャラごとに特定の組み合わせで通常攻撃を出すことによってできる連続攻撃。組み合わせはそれぞれ決まっており、違う水タンを押してしまうと成立しない。

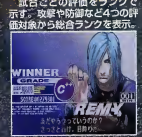
またキャラによっては空中でオーガットコンボを出すことも可能で、相手がブロックングをかけた際に反撃として使用することもできる。

ジャッジメント



引分けオアシのジャッジメント。さて勝利はどちらに選ばれるか？

バトルパフォーマンス



バトルのあとにたばこ箱遊びがジャッジの決め、選んでく？

STREET FIGHTER III AND STRIKE

防衛系 ～相手に翻弄させられる～

ブロックング

ブロックングは「ストIII 3rd」の最大の特徴にしてかなり重要なウエイトを占めるシステム。また、初代から受け継がれているシステムでもあり、「ストIII」シリーズを語るうえで外すことのできないシステムでもある。それだけに「3rd」から始めようと思っているプレイヤーは、どうしても一技の不安を抱いているだろう。とにかく、自分のものにするためには練習以外にはないので、じっくりと身をつけてほしい。要は、なるべく十分覚えるのが「3rd」のいいところであり、使いこなせば強くなるのも「3rd」のいいところだ。

さて、やり方だけを見ると簡単で、上段ブロックングならレバーは前、下段ブロックングならレバーは真下となる。また、空中でのブロックングはレバー前のみ可能となっている。もちろん、細かいコツみたいなものがたくさんあり、このあたりが使いこなしているプレイヤーとそうでないプレイヤーの差と言ってもいい。ブロックングを使い始めた当初はいろいろと疑問が出てくるだろう。そのあたりは、ブロックングを専門に扱ったページを用意しているので、そちらを参照してほしい。キャラが赤くなるブロックングのことや細かいデータも載っているので、上級者でも十分な情報が得られるはずである。

あとは練習あるのみ。ブロックングができなくてやめてしまうのは、あまりにももったいないゲームだ。

上段ブロックング



下段ブロックング



空中ブロックング



クイックスタンディング

ダウン回避技である。いわゆる受け身だ。「3rd」の世界にダウンを奪う技はたくさんあるが、そのダウンを回避し素早く立ち直ることを目的とした行動である。普段は積極的に取っていい行動であり、クイックスタンディング用の起せ攻めをされるか、スタン直前であれば使って問題はない。

やり方は、着地の瞬間にレバーを真下に入れるだけ。これは相手の投げ技に対してでも有効なので覚えておこう。ほかに、すべてのダウン技に対して可能なわけではないので、このあたりはちょっとだけ注意しよう。クイックスタンディングができないのは、すべてのスーパーアーツと一部の必殺技になる。まあ、原理に覚える必要はなく、取るつもりで入力しておいて、できなかったら「あ、できない技はこれくらい」の気持ちでOKだ。倒されたら入力するのがクセになっているくらいに覚え込ませよう。

着地の瞬間に



● 技の発動時に「クイックスタンディング」の文字が表示される。これは、クイックスタンディングが成功していることを示している。

グラップディフェンス

グラップディフェンスとは投げ投げのこと。相手の膝のパンチとキック蹴向時押しの基本投げに対する「抜け」である。やり方も通常の投げと同じなので、抜けようと思ったらグラップディフェンスになったり、抜けようと思ったら自分が投げていたんだ、ありがちである。

ただし、すべての状況でグラップディフェンスが可能ではないので注意したい。それは、技の出かかりヤスキ、つまり技の硬直中はできないのである。ほかに、抜けモーションの空振り中も同様である。また、グラップディフェンスの受付は非常に短い。時間にとると、つかまれてから5フレームしかないのである。これは見てからでは無理なので、ある程度読みを必要とする。

ガード

ガードは通常の対戦格闘ゲームと同様に、飛び込み技などの中段攻撃に対してはレバー★、足払い系の下段攻撃に対してはレバー▲で行う。たとえどんなにブロックングのうまいプレイヤーでもいらない行動は避けられない重要なものだ。もちろん、ここで言いたいのはこれだけではなく、連続ガードについてもである。「3rd」では赤ブロックングが存在するために連続ガードという概念はないと言ってもいい。ただ、勘違いしないでほしいのは無敵の必殺技で割り込めるわけでもないということである。つまり、レバーをガード方向以外がニュートラルに戻すと本来なら連続ガードである部分でもらうことになり、それ以外であれば赤ブロックングを成功させるだけになる。



● 多段攻撃技は途中でガードを削いても大丈夫。● 「3rd」では赤ブロックングで割り込めるぶん、ガード方向以外に入れたら当たってしまう。なので格闘ゲームの常識ではあるが

スタン

スタンと言えば、まず思い浮かぶのが体力ゲージの下にあるスタンゲージだろう。これはその名の通り満タンになると気絶するゲージである。対戦中は常にチェックしながら闘うのが望ましい。また、スタン=気絶というだけでは簡単に片づけられない奥の深さがあるので、少し説明している。

まず、強攻撃はスタン値が段階に高いので注意する必要がある。とくにスタンゲージが短いキャラは気を付けたし。さらに、リュウの電刃波動拳やアレックスのスタンガンショットなどは気絶させるのを目的としたスーパーアーツともいえるほどだ。ほかに、つかみ系の投げもスタン値を大きく稼げる。

なお、スタンした場合には追撃技の制限が緩和されるために、通常状態では入らない連続技が可能になる。チャンスがあれば狙ってみよう。



● 追撃技はスタンした状態でも入ります。

移動系 ～華麗な動きを身につけろ～

前ダッシュ/後ろダッシュ

何てことはない普通の前ダッシュと後ろダッシュではあるが、各キャラごとに
 見ていかなり違う部分もある。まず、移動する距離に差がある。特に
 後ろダッシュはバック転で大きく離れたコン、ヤンやほとんど選がらないリュウ、
 ケンなどさまざまである。あとはスピードそのものにも差があり、ニュー
 ンス的には軽さの違いとい
 言ってもいい。例えばヒ
 ユーゴとまことではその
 『軽さ』は明らかに違う。
 ただ、共通して言えるこ
 とは、ダッシュ自体にス
 キがあること。もちろん、
 前ダッシュした瞬間に相
 手の技が繰り出されてい
 たら、ガードできない。



ハイジャンプ

普通のジャンプ操作を行う直前にレバー下を追加すればハイジャンプにな
 る。通常のジャンプ軌道に比べて高く速くへ移動することができる。制空権の
 奪い合いにからんでくる。また、特定の技をキャンセルしてハイジャンプへ移
 行できるキャラも存在するので、空中での追い打ちを狙ってみるのもいい。



ゲージ関連 ～すべてをチェックせよ～

スーパーアーツ

各キャラクターごとに3つのスーパーアーツが用意されており、キャラ選択
 後どのスーパーアーツを使用するかも選択する。それぞれ技によって画
 面に表示されているスーパーアーツゲージの長さの違い、さらには技のスト
 ック数までもが違っている。もちろん、技によって用途もずいぶん違って
 くるので戦略性は高く、プレイヤーの好みどころでもある。その中でも、技の
 ストック数はEX必殺技の使用量にも影響するので難しいところ。例えば、ス
 ーパーアーツ自体は弱くてもストック数が3つあれば、それだけ積極的にEX
 必殺技を使用することができるというわけだ。

なお、ちょっとした小ネタとしてそれぞれスーパーアーツI、II、IIIにお
 ける特徴などに触れてみよう。全キャラ必ずしもこの法則に定められるわ
 けではないものの、その技のコンセプトが何となく理解できてくる。

まずスーパーアーツのIから。これはある意味ベーシックなもので、その
 キャラを象徴するようなスーパーアーツになっている。リュウなら真空波動拳、
 ケンなら昇龍破襲という具合だ。お次はIIのスーパーアーツ。これは主に攻
 撃力を重視したものが多く用意されている。パッチリ決まれば大ダメージを
 与えるのが魅力だ。リュウなら真・昇龍拳、ケンなら神龍拳と一撃必殺の究
 極技が選べる。そして、IIIのスーパーアーツは一旦変わった技であることが多く、
 IやIIと比べると邪道であるとも言えよう。もちろん、それだけに奥が深く
 研究を重ねていけば強力なスーパーアーツに変身したり、実に汎用性が高く
 使いやすいものもある。結局決めるのはプレイヤー次第。強いから使うの
 もありだし、好きだから使うのもありだ。



●さまざまな特性といる年自向のあるス
 ーパーアーツではあるが、

●当てればデカいのが普通。戦術を一致に選
 り替えることのできる

EX必殺技

必殺技のコマンド入力時にボタンを2つ以上同時押しにすることで、その必
 殺技をより強力にすることができる。これがEX必殺技で、弱、中、強に続く
 4段階目の強さで解釈してほしい。使用するときには、スーパーアーツゲージ
 を一定量消費するので、ゲージが充てないといけないことに注意。使用
 できる必殺技に関しては最初から決められており、同時に性能の変化につ
 いてもさまざまな効果があるため、各キャラの技表の項で特性を理解して欲しい。
 中には無敵が追加されているし、追い打ちが可能になったり別な必殺技に
 なっているものもあほほどである。



●EX必殺技は強さを保つに強くした必殺技と異
 ●強力になっただけでなく、追い打ち効果も
 加わったりと、そのメリットは大きい

スーパーアーツキャンセル

スーパーアーツキャンセルとは、基本的に必殺技をキャンセルしてスーパ
 ーアーツに移行することを表す。ほかに、通常技からでもスーパーアーツへ
 のみならキャンセルが可能なものも含まれる。もちろん組み合わせができれば、
 それだけさまざまな目的があり、単純に大ダメージを扱う場合もあれば有
 効な連係として使用する場合もある。まあ、陣定の状況であれば積極的に狙
 ってほしいのだが、スーパーアーツキャンセルを使用するとコンボ補正が大き
 くなり、思った以上にダメージが与えられないこともある。このあたりは、
 使いやすいさとダメージのバランスを考えたうえで使っていくといい。なお、ス
 ーパーアーツキャンセルをかける必殺技に関しては、必ずしもヒットまたはガ
 ードさせなくてもスーパーアーツが出ることがある。

その他 ～特殊なシステム～

パーソナルアクション



強のパンチボタンとキックボタンの同時押しで出すことができるのが、パーソナルアクション。使用するごとにゲージが少しだけ上昇するとともに、各キャラクターごとに何らかの効果が発揮してくれる。また、パーソナルアクションの行動自体に攻撃力を持っていてもよい。詳細は下の表にまとめてあるので、最低でも自分のキャラはチェックしておいてほしい。

パーソナルアクションとその効果

春風	距離移動能力+（攻撃力or格闘力or攻撃力&格闘力UP）の効果は全4種類	いぶき	ヒトで攻撃力+投げ威力UP
まこと	攻撃力UP+スタン値回復	エレナ	スタン値UP
Q	格闘力UP+スタン値回復	ネクロ	攻撃力UP
トゥエルヴ	姿が消える	オク	スタン値回復
レミー	スタン値UP	ショーン	球を投げればスタン値UP
アレックス	攻撃力+投げ威力UP	ダッドリー	攻撃力UP
ユン・ヤン	攻撃力+投げ威力UP	ヒューゴ	攻撃力+格闘力UP
リュウ	スタン値回復	ユリアン	攻撃力UP
ケン	攻撃力UP	豪鬼	攻撃力+スタン値UP

ドロ

技と技との相打ちなどでダブルKOになった場合は、お互いのポイントのところにDマークが表示される。つまり、1本ずつ取り合った状態になってしまえば2本先取制では次のラウンドがファイナルラウンドとなる。まあ、何となく1本押した気分になってしまう感はあるが、真実勝負の結果そうなってしまったのであれば仕方ない。なお、ファイナルラウンドでのドロは「スト1」名物(?)ジャッジメントに持ち越される。



●奇しくも相打ちとなりダブルDとなった場合は、お互いDが表示される。●次のラウンドが事実上のファイナルラウンドになってしまふ。

しゃがみカウンター

しゃがみカウンターとは、しゃがんだ状態で攻撃を受けると通常のダメージより高くなることである。くらう側には技の出かかりや硬直中などの制限は同じく、単純にしゃがみ状態になっているかどうかで判断される。これにより同じ連続技を受けたとしても通常の立ち状態よりも多くのダメージが適用されるわけだ。ほかに、のけぞり時間にも影響するので専用の連続技もある。

ただ、しゃがんだ状態の相手にヒットさせたからといって、そのあとの連続技すべてがしゃがみカウンターになるわけではない。それは、相手を立ち状態に戻す技が存在するからであり、それ以降はしゃがみカウンターと見なされないのだ。これは相手を空中に浮かせたあたりにも同じことがえるので覚えておいて欲しい。



●しゃがみカウンターが適用されるため、しゃがみカウンターが適用されるため

グレードジャッジシステム

CPU戦、対戦を問わず1試合ごとに提示される評価。4項目のオフェンス、ディフェンス、テクニク、EXポイントがあり、それぞれ横に伸びるグラフと総合評価のグレードが英字で表示される。このグレード、対戦ではAランクやSランクを出せるかどうかギリギリのライン。だが、まだまだ上があるのでも強逼ってほしい。どちらかと言えば対戦より一方的に倒すことができるCPU戦のほうが高い評価を得やすいのも事実。とあええええ、圧倒的な試合運びになれば高評価も出やすいと言えるだろう。

なお、この評価はジャッジメントの時の勝敗にも影響するので、もしものことも考えておきたい。まあ、そうは言っても意識して対戦をするわけにもいかないの、普段はそれほど気にしなくてもいい。



●ここまで評価が上げられるか、友人同士でも格闘にのりそう

ジャッジメント

ファイナルラウンドでドロかお互いの体力が同じでタイムオーバーのときには、ジャッジメント、判定に持ち越されることになる。実は、数人いるお姉さんやお唐ちゃんの中から3人だけ出るので、何となく楽しんでいるプレイヤーもいるとかいはないとか、とくに、お気に入りの娘が自分のキャラを挙げてくれなかったりちょっとぶり淋しかったりする。なお、判定の基準は、勝利時に提示されるグレードジャッジシステムのグレード、総合評価で決定されることになる。まあ、判定はある意味仕方ない。普段は思いつきでいい。普段は思いつきでいい。普段は思いつきでいい。



●お気に入りの娘が自分のキャラを挙げてくれなかったりちょっとぶり淋しかったりする

BONUS STAGE

ボーナスステージ

TEXT: 若人 with マイルド アンチブーズ

チュンリー復活と同時に車も復活!!

最近の格闘ゲームってボーナスゲームがあまりない。でも「ストⅢ3rd」にはあるんだな。しかも懐かしの車ぶっ壊しが復活したのだ。

CRUSH THE CAR

車壊して気分爽快

「3rd」になって新たに加わり、ストⅡプレイヤーにとって非常に懐かしいボーナスステージ「CRUSH THE CAR」。ルールは至って簡単で、車に攻撃を加えて制限時間内に破壊するだけ。壊すだけなら「ストⅡ」時代のように車の反対側へ移動する必要もなく、ただひたすら攻撃すればいい。

今回ぶっ壊される車ちゃんは、吾々に大人気のマッチョな後。カタイもなかなか良く、コッパ壊し、甲斐があるってもんさ。CPⅢならではのバターの多さと、炎上の仕方も注目だね。

ちなみにボーナスステージ中は、見えてはいないものも、必ずSAゲージ満タンでスタートになる。特に意味はないけど、なんとなくドメはスーパーアーツでつのがオシャレ……なが？

ぶっ壊された車ちゃんの世界史 ©CAPCOM CO.,LTD.

ここでは、これまでぶっ壊されてきた車ちゃんたちを紹介しよう。往年の名作「ファイナルファイト」からは、ブレッドの愛車だった彼。そして、あの「ストⅡ」では当時話題になった逆輸入車のハンサムメンだ。経緯を考えると、ちよっと背筋が寒くなるやね。俺っちの少ないお給料じゃあ、10年経っても買えないもんじゃない。ハハハ……うな。そりゃブレッドも泣く。



●1991年「ファイナルファイト」に登場した、おれいそ。



●逆輸入車(ハンサムメン)は、電気メーター、翼りなど数々の目にあつたんだな。



●「ストⅢ」の3rdで追加された車ちゃんさ。



●「ストⅢ」のスーパーアーツでぶっ壊された車ちゃんさ。

BLOCK THE BALL

LET'S ATTACK

こちらは「2nd」でお馴染みのボーナスステージ「BLOCK THE BALL」。ショーンの投げけるバスケボールをブロックングで受け止める、とても楽しいボール遊びだ。

このボーナスステージには1〜5のレベルがあり、そのレベルはCPU戦6人目終了時までのグレード評価の平均値によって決定される。それがG〜E++の場合にはレベル1、D〜C++はレベル2、B〜B+はレベル3、A〜A+がレベル4。そして、S以上ならレベル5といった具合だ。その評価が高ければ高いほど、ショーンの投げけるボールのバターンが難しくなっていくぞ。

でもレベルセレクト可

オッス! おれ、ショーン。今回のシュートは「2nd」のときに物足りなくて人のために磨きを掛けて、ハイレベルで感じて、とくに楽しいス。その楽しさをケン師匠に聞いてみたところ……、「どこ投げてやがんだ、このヤロー」とか、「おめえ、ノーコンなんだよ」って書きました。

ケン師匠お重付きのスーパーシュート。早くみんなに見せたいス。頑張ってCPUを高い評価でブッ倒して、おれのところに来てくださいね。



●「3以上のグレード評価を取り寄せ、2回目のボーナスステージまで走れば、レベル5にトライできる」

トウエルグちゃんの「今日も変身ガランゾー」



●トウエルグちゃんの変身は、今も昔も変わらず面白いです。



●「ストⅢ」の3rdで追加された車ちゃんさ。

Chapter II

Characters

キャラクター紹介

3rd STRIKE

技表の見方

通常技			投げ技・リープアタック・特殊技・ターゲットコンボ											
5	5	6	+3/+3/+3	1 2UP	2 ディスラム	1 特殊技	2 旋回型	3 ※+中※						
7	必/SA	8 立/屈	9 上/下	3 強&弱同時押し		5	20	6	3.0/4.1					
				5	6	7	8	9						
必殺技														
1 必殺技	2 暴昇龍拳	3 ※強&弱同時押し		5 弱/強/弱同時押し	6 強/弱/強同時押し	7 強/弱/強同時押し	8 強/弱/強同時押し	9 強/弱/強同時押し	10 *					
スーパーアーツ														
1 JA I	2 減殺派波動	3 ※強&弱同時押し		4	5	6	7	8	9					

①……技の種類

投げ、リープ、TC、特殊技、必殺技、SA (I~III) のいずれか。投げは通常投げ、リープはリープアタック、TCはターゲットコンボ、SAはスーパーアーツを表している。

②……技名

③……コマンド

キャラクターが右向き時のもの。②はパンチボタン、③はキックボタンの略。

④……ストック数

各スーパーアーツの最大ストック数。

⑤……攻撃発生

実際に技が出てから、その攻撃判定が発生するまでにかかる時間。投げ技の場合は投げ判定、いわゆる当て身技の場合は攻撃を受けられる判定が発生するまでの時間となる。単位はフレーム (本作では1フレーム=80分の1秒)。なお、多段ヒットする技は1段目 (ターゲットコンボは最初の1発目) のデータだけを掲載している。

⑥……硬直時間差

その技を当てたあとの、自分と相手の硬直時間の差 (相手の硬直時間から自分の硬直時間を

引いた数値)。ガードされたとき、立ち状態にヒットしたとき、しゃがみ状態にヒットしたときで数値が異なる技が多いため、それぞれの数値を掲載した。左から順に、ガード降/立ちヒット降/しゃがみヒット時、となっている。数値の単位は発生と同じくフレームで、Dは相手がダウンすることを表す。数値が+ならそのぶん自分のほうが先に、-ならそのぶん相手のほうが先に、0なら両者同時に行動可能となる。

数値は基本的に発生直後を当てたときのものだが、当たり方の変化が激しいリープアタックに関しては、攻撃判定が消える直前に当てたときの数値も合わせて掲載している。

この数値と発生を照らし合わせれば、キャンセルを必要としない連続技や、反撃として入れられる技を導き出すことが可能。ただし、実際には技の当たり方によって若干数値が変化する可能性があるということに留意してほしい。

⑦……キャンセル

その技のスキを、何かしらの行動でキャンセルできるかどうか。連打は同じ技 (例外あり)、必殺技、SAはスーパーアーツ、HJはハイ

ジャンプを表し、掲載されているものでキャンセルが可能 (×はキャンセル不能)。なお、必殺技はスーパーアーツでキャンセルできるか (○) できないか (×) で表記してある。また、多段ヒットする技は「○×」という形でそれぞれについて表記してあるが、すべて同じ場合は1つにまとめたものもある。

⑧……ガード方向

立ちガード (立) としゃがみガード (屈) のどちらで防御できるか (立/屈は両方可)。

⑨……ブロッキング

上段ブロッキング (上) と下段ブロッキング (下) のどちらが可能か (上/下は両方可)。

⑩……EX対応

その必殺技がEX必殺技に対応しているか (★) していないか (×)。

多段ヒットする技のデータは基本的に最後の1発を当てたときのものだが、ターゲットコンボはそれぞれデータの掲載してある (1回の入力で多段ヒットするものは前述の通り)。なお、数値はすべて編集部が独自に調べたもの。

CHUN-LI

春麗

麗しき脚線美ふたび
久しくファイトから遠ざかっていた春麗。しかし事件は唐突に起きた。クンフー教室の教え子が、突然姿を消してしまったのだ。行方を追うため、闘いの舞台に戻ることを決意する。

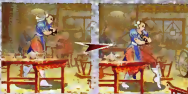
「ストIII」シリーズでは初登場となる春麗。個性的な通常技の数々のおかげで「リーチの長いしゃがみキックを軸に……」という従来のスタイルではなく、普通帯技の特性を生かした新たな戦術が楽しめるのが大きな魅力だ。リーチが長く、「当たり」の強い技を持っているため、中距離での牽制技勝負を得易とする。空中投げや三角跳びといった特性も備わっている。



カラーバリエーション



登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



エフェクトグラフィック



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 弱/SA 立/上/下	7 弱/SA 立/上/下	9 X 立/上/下	4 X 立/上/下	7 X 立/上/下	5 弱/SA 立/上/下
適距離立ち	4 弱/SA 立/上/下	7 弱/SA 立/上/下	9 X 立/上/下	4 X 立/上/下	8 X 立/上/下	12 弱/SA 立/上/下
しゃがみ	3 弱/SA 立/上/下	9 X 立/下	9 弱/SA 立/上/下	3 弱/SA 立/下	7 弱/SA 立/下	8 X 立/上/下
弱ジャンプ	5 X 立/上	8 X 立/上	11 X 立/上	6 X 立/上	7 X 立/上	9 X 立/上
斜めジャンプ	3 X 立/上	5 X 立/上	10 X 立/上	6 X 立/上	7 X 立/上	11 X 立/上

投げ1 虎蹴倒 レバー中立+弱×弱×同時押し 投げ2 龍風落 リンフの弱×弱×同時押し



リーフ 中×中×同時押し

TC 斜めジャンプ強×強×



必殺技に頼らず、リーチと判定に優れた通常技が主力となる春闘。まずは各技の役割を把握することが大切。立ち技では、リーチに優れた立ち強×や×強×を牽制技に使い、背の高い相手には、固めや対リープアタック技として立ち中×も有効。適距離立ち強×や×強×は、足元をスカしつづ攻撃することが可能。出した瞬間から空中判定なので、投げ技対策としても使える。

しゃがみ技では、リーチや姿勢の低さに優れたしゃがみ中×(下段投)を牽制や対空に使い、下段からの連続技狙いにはキャンセルのかるしゃがみ中×を使う。しゃがみ強×は攻撃発生や判定に優れ、ダウンも奪えるが、ガード、ブロッキングとともに上下可能である点に注意。

ジャンプ攻撃は、ターゲットコンボの斜めジャンプ強××2やリーチの長い垂直ジャンプ強×、斜めジャンプ弱×or中×を空対空に使っていく。跳び込みには、ターゲットコンボや斜め下方向に判定が強い斜めジャンプ強×を使っていこう。ちなみに、斜めジャンプからでも×or×or×強×で垂直ジャンプ強×と同じ技が出せる。



龍爪脚 / 近距離立ち中りから派生する技。中段技に見えるがしゃがみガード可能。しゃがみ状態の相手に当たると、強制的に立ちヒットになる。
龍爪脚 / いわゆる「踏みつけ」。踏みつけたあとには、斜めジャンプなら斜めに、垂直ジャンプなら垂直に蹴る。踏めたあとには、再び踏みつけたり通常技を出すことができる。ただ、垂直ジャンプが踏みつけたあとでも「(垂直に蹴るが)斜めジャンプ攻撃が出る」という点に注意してほしい。画面端にいる相手でも、軸が広いキアラなら踏みつけがめくることができる。このあとは、再びめくり踏みつけや着地投げを狙うといいたい。
三鳥飛び / 画面端を使ってジャンプする特殊行動で、三鳥飛び後は通常のジャンプと同様に攻撃を繰り出すことができる。

発動 / 判定が強く、相手の牽制技やジャンプ攻撃をつぶしやすい。ダメージが高くキャンセルも可能なので連続技にも使っていくことができる。
双蓮掌 / 判定は決して強くないが、対空中プロックキング技として使える。1発目、2発目ともにキャンセル可能なので、百裂脚やスーパーテーツなどににつなぐといいたい。
尖足蹴 / ガードされてもまったくの五分なので、少し前進する性質を生かし、接近戦での連係に組み込んでいくといいたい。
旋風脚 / 前方に宙返りし、後方へ振り回りを繰り返す技で、見た目どおりしゃがみガード不能。主に接近戦でのめくり攻撃として使っていく。ヒットロガード後はかなり脅威側が有利なので、ヒット確認して気功掌や龍爪脚につなげよう。ただ、モ

ーションが派手なだけに、多用すると手強い反撃を受けるので乱用は禁物。
百裂脚 / 連打系の必殺技。弱中強で連打力が差があり、強が最も連打が早い。EXにするとわずかに攻撃発生が早くなり、ヒット時にダウンを奪えるようになる。密着で強やEXがヒットすればそれなりに減るが、基本的に攻撃力は低い。
スピニングガードキック / 弱中強でヒット数や攻撃発生が変化する。それぞれ最大で4、6、8ヒットし、弱が最も発生が高く、強が最も速い。EXは前進せずにその場で高速回転し、ヒット時に相手に吹き飛ばす。ノーダメージと違って出始めは足元(?)が黒敷で、意外と広範囲を巻き込むので、かなり使い勝手がいい。SAゲージに余裕があればぜひ使っていきたい技だ。



飛功拳 / いわゆる飛び道具で、弱中強で飛距離などに差がある。弱だと遠くまで届くがスキが大きく、強だと射程距離が短い代わりにスキが小さい。EXは弾速がかなり遅くなるが、画面端まで届くようになる。弾を盾に接近することも可能だ。龍嵐脚 / 「ZERO」シリーズの旋風脚と同様の技で、中陵攻撃。一見ショーンのリュウビキヤクのように空中から攻撃判定があるように見えるが、完全に地面に着くまで攻撃判定は発生しない。弱中強で高さと飛距離に違いがあり、弱が最も近くで近く、強が最も高くで遠い。EXは強なみにモーショングアが大きくなる。

飛功拳 / 攻撃発生が早く、攻撃範囲も広いので使い勝手は非常に良いが、無敵時間が短い点に注意。ストック数が1の割には攻撃力が低いが、対空、反

撃、連続技など様々な場面で使える汎用性の高さは魅力的。スキが非常に大きいので、割り込みで使う場合はリスクの大きさも覚悟しておこう。龍嵐脚 / 鋭く踏み込み、百裂脚を繰り出したあとに「ストII」や「ZERO」シリーズの近距離立ち強めで跳ね上げるスーパーアーツ。最後の蹴りハイジャンプキャンセルをかけて空中追い打ちが可能。ジャンプ強攻撃だけでなく、キャラによっては真爪脚 / ジャンプ強必中などの追い打ちにも使える。無敵時間がなく、空中ヒットだとカス当たりなので、完全に連続技＆反撃専用だが、追い打ちによってその後の起き返りに変化が付けられるのが他のスーパーアーツにない魅力。防御に向いておらず、かなり攻撃に偏った性能になっているが、接近戦が上達し、ヒット確認連続技に組み込める

ようになると真面を発揮する。ガード数は8(百裂脚)→8(百裂脚)→1(近距離立ち強必中)の計17ヒット。たとえガードされたときでも、最後の蹴りにブロッキングミスが起ることでもあるので、ハイジャンプキャンセルを忘れずに。最後の蹴りだけヒットすると、コンボ補正がかかっていないのだから攻撃力が高い。

天星乱撃 / 高速回転しながら上昇し、最後に限りで地面へ叩きつけるスーパーアーツ。無敵時間が長く、ストック数が3と多いのが利点だが、有効範囲が非常に狭く、ダメージも低いというのが大きなマイナスポイントとなっている。あまり連続技用としては考えず、近距離用対空スーパーアーツと割り切って使ったほうがいいだろう。なお、最後の蹴りは中段判定になっている。

MAKOTO

まこと

超硬派空手少女

名門空手道場「龍組」だが、かつての繁栄はいまや見る影もない。一人娘のまことは、親父譲りの道着に誓う。「もう一巻、うちがメジャーにしてみせるちゃ!」

小さな体にこのパワー。前巻の動きはのっぴりとしているが、ダッシュは非常に速い。この勢と動きうまく使いこなし、相手を翻弄していくのがまことだ。通常技で相手キャラの攻撃を捌けば、一気にたたみかける。必殺技も面白いものがそろっており、パワーだけでなくテクニカルな面も持っている。常に相手側の裏をかいていく攻撃がポイントだ。



カラーバリエーション



空手アクション



ハンガリアンアクション



フロッキング



エフェクトクラフティ



	前パンチ	中パンチ	後パンチ	前キック	中キック	後キック
立ち	3 8/5A 立/上	9 8/5A 立/上	9 8/5A 立/上	3 8/5A 立/上	6 X 立/上	12 X 立/上
レバー	5 X 立/上	10 X 立/上	12 X 立/上	7 X 立/上	16 X 立/上	22 X 上
しゃがみ	8 8/5A 立/上	6 8/5A 立/上	11 X 下	3 8/5A 下	4 X 立/上	11 X 立/上
しゃがみ ガード	11 X 上	12 X 上	14 X 上	3 X 上	9 X 上	7 X 上
しゃがみ ガード ガード	3 X 上	12 X 上	11 X 上	3 X 上	6 X 上	7 X 上

投げ① 引き寄せ直突き・追加
レバー立ち立+弱ガード同時押し



レバー 中距離同時押し
16-25
3-7/25
立/上



投げ② 前蹴り三連突・追加
弱+弱ガード同時押し

TC① 立ち弱必→立ち中必
3-7/25
8/5A
立/上



TC② 弱+中必→立ち強必
3-7/25
18
X
立/上



まことの立ち技は速、近距離で変化することができる。レバーを入れることで変えることができる。また、下段技がしゃがみ弱必、しゃがみ強必、弱+強必となっているのも特徴だ。さらに、弱+強必はボタンを押さばなしにしている。攻撃をしない移動(フェイント)技となる。牽制技として主に使用されるのは、ジャンプ防止用の立ち中必としゃがみ強必、リーチが長く、離れた間合いから攻撃できるしゃがみ中必。そして、相手のリープアタックを止める働きをするしゃがみ中必がある。レバー入技では、弱+弱必と弱+中必の使い勝手がいい。ターゲットコンボは2つで、立ち弱必→立ち中必は空振りでも出すことができ、入力を少し遅らせて出すこともできる。弱+中必→立ち強必は、連続ヒットにはならない。投げは2種類あるが、対敵では投げ②を使うようにしよう。起き上がりを攻めにいけるのは大きい。投げ①は相手キャラの底が先に動いてしまうのだ。リープアタックは近距離でガードされると投げられてしまうが、下降中に当たると正中級5段突きが連続技になる。

まこと MAKOTO

特選技

読み込み正拳三連突き・山背 (●+強中) 強◎

●+強中◎強◎

必殺技

面上正拳突き・吹上

◆◆◆十色



必殺技

突進正拳突き・疾風

◆◆◆十色 (EX以外タメ)

弱 2 / 中 10 / 強 17 / EX 18 弱 11 / 中 12 / 強 12 / 44 / 46 / 強 12 / 42 / 44 / EX 2 / 0 / 0



必殺技

打ち下ろし拳刀・瀧

◆◆◆十色

弱 20 / 中 24 / 強 29 / EX 31 弱 4 / 中 12 / 強 11 / 44 / 46 / 強 12 / 42 / 44 / EX 4 / 0 / 0



必殺技

吊るし緋輪・唐草

◆◆◆十色 ◆◆◆十色

弱 / 中 / 強 10

一(対空)(EX以外)



読み込み正拳三連突き・山背 / ●+強中後にタイミング良く強中を押すと、追加で2発攻撃する。連打すると出しやすい。

面上正拳突き・吹上 / ボタンによる遣いは威力と攻撃発生の早さで、弱で出した場合威力は低い。攻撃発生は早い。強だと威力は高くなり、攻撃発生は遅くなる。ヒットすると相手を上方に吹っ飛ばす技なのだが、根元で当てるよりも少し高い位置で当てたほうが相手キャラを高く浮かせることができる。ヒット後はハイジャンプキャンセルが可能なので、浮いたキャラに追い打ちをかけることができる。なかでも特徴的なのが、スタン値の高さだ。単発で当てたときの増加量は最強クラスに属するだろう。だが相手キャラのジャンプしてくる方向とは逆の側を突き出すので、ヒットさせ

るためには工夫が必要だ。EX技にすると前に蹴り込んでから出すので、対空技として使いやすい。突進正拳突き・疾風 / ボタンによる遣いは攻撃発生の早さと移動距離で、弱は攻撃発生が早く移動距離は短い。中、強の順に移動距離が長くなり、攻撃発生も遅くなっていく。EX技にすると威力は高くなるが、攻撃発生は一番遅い。

ガードされると反撃を受けませんが、EX技以外はボタンを押しっぱなしにすることで構えを継続させることができ、45フレーム以上持続させてからガードさせるとまとも側が2フレーム不利になり、65以上フレーム持続させれば2フレーム有利になる。よって、構えの持続時間を長くすればガードされても反撃は受けられない、吹っ飛び効果のある威力の高い技に変化する。なお、出したあと

に強中強中同時押しすると、独特のパーソナルアクションをする。また、構え中に必ボタンを押すと、疾風をキャンセルすることが可能だ。

打ち下ろし拳刀・瀧 / 手刀を下に振り下ろす技で、しゃがみガード不能の中段技。ボタンによる遣いは攻撃発生の早さと威力。調は発生が早い代わりに威力が低く、強はその逆で、発生は遅いけど威力は高くなる。EX技にすると発生が弱よりも早くなり、威力も強より高くなる。強とEX技を当てた場合は相手をダウンさせることができる。また、SAキャンセルをかけることができ、正中線5段突き、暴れ土佐流突きを連続技に組み込むことが可能だ。SAキャンセル暴れ土佐流突きを狙うときは、高ヒット時に間合いが開くため、それを計算に入れたつ押しボタンを決めるようにしよう。



格し庵輪 唐草 コマンドタイプの投げ技で、締め上げたあとに追い打ちできるのが特徴だ。そのためか、技自体のダメージは低く設定されている。ボタンによる違いは、投げ判定の発生早さと投げ間合い。弱は発生は早いし投げ間合いは狭く、強だと発生が遅い代わりに投げ間合いが広い。つかみ損ねた場合は、弱中強の順で硬直時間が長い。閃空カキト落とし 舞 / 空中でくると回転してからカキトを振り下ろす技で、弱中強の順に前に移動しようとする力が増える。ダメージも弱中強の順に高くなり、さらに強はダウンも奪える。EXはダウン効果に加えて、2ヒット技になっている。なお、後方ジャンプ中は出すことができない。正中線五段突き / 正拳突きを正面に一撃を叩き込んだあと、連続で9発突きを繰り返出し、最後に上

方へ打ち上げる。1発目をガードされた場合、残りの4発は出ない。ゲージは長くストック数が1と少ないが、単発で当てたときの威力とスタン値は申し分ない。3つのスーパーアーツの中では一番使いやすさだろう。なにより連続技として決めることのできる場面が多い。用し庵輪 唐草からなら確実だし、少し難しいが突進正拳突き 疾風からノーキャンセルでつなげることも可能だ。轟れ土佐渡砕き / コマンドを入力すると背後側の画面壁へ跳んでいき、そのあと相手キャラめがけて打ち返す。ただし、画面端に跳ぶまでは無敵時間がないので、近距離だと叩き落とされる場合がある。画面端に到達して初めて発動となるのだ。最初の振りかざしで、通常技を2発当てたあとに吹上のモーションで上方に打ち上げる。

打ち上げたあとには追い打ちが可能で、ハイジャンプキャンセルをかけることもできる。

押すボタンによって着地場所が変わり、弱で出すと鋭い角度で急降下し、中だと画面中央へ、強ならば逆の画面端まで跳んでいく。相手キャラのいる位置に応じてボタンを選ぶ。

丹田羅羅 / 攻めの型 / 発動するとSAゲージがタイマーに変化し、タイマーが0になるまでまことのすべての技が1.75倍のダメージになる。しかし、まこと側は相手の攻撃をガードすることができず、連続技をくらう危険性がある(ブロッキングは可能)。まさしく「詭刃の剣」だ。発動のタイミングは、用し庵輪 唐草で捕まえたあとや強さキャンセルなどがあるが、発動後の行動をどうするかが課題になってくるだろう。

Q

Q

謎の存在

「決して認めたくないが、我々の組織力をもっとしても、彼の存在を正式に肯定することは現時点では難しいという結果を得た」

(CIA広報官 リチャード・バークマン 談)

すべてが謎に包まれているQ。その風貌も異様なQというキャラクターは、ヒューゴーに並ぶくらい身長があり、なおかつパワーもある。このリーチとパワーを生かし、中間距離での牽制を有効活用すれば、必然的に相手のガードが空く。そこで、Qの持っているコマンド投げで相手のガードを崩し、爆発的なパワーで相手を圧倒することができる。



カラーバリエーション

前Pカラー



勝利

中Pカラー



勝利

後Pカラー



前方ダッシュ

前Kカラー



後方ダッシュ

中Kカラー



立ちガード

後Kカラー



しゃがみガード

前P中K後P 同時押し



時間切れ負け

登場シーン



バースタルアクション



フロッピング



エフェクトグラフィック

スタン



感電



燃焼



凍結



投げ失敗



上吹き飛び



横吹き飛び



きりもみ



即きつけ





1:1の立ち回りの対峙は、しゃがみ、前キック入りで出し、中距離攻撃発生→14.前蹴り攻撃→1.1/1.1/3

投げ 特殊及び投擲による距離攻撃(前)



投げ しゃがみ時の投げ同時押し



Qの通常技はどれも攻撃発生が遅いものばかりだが、長身から繰り出される技の数々はリーチがあるので、中間距離から牽制技として使っていくことができる。また、技のリーチに加えて攻撃力も非常に高いので、それだけで相手にプレッシャーを与えることができるだろう。

なかでも注目してもらいたいのは立ち強8。立ち攻撃のなかで最もリーチがある技で、少し離れた間合いから出しても相手に当てることができるので使い勝手がいい。また、立ち中8はリーチもそこそこあり、前進しながら攻撃するので、少し離れた間合いでも近づきながら攻撃することができる。立ち強8も前進しながら攻撃するが、ガードされるとスキが大きい。なお、立ち強8はリーバを●方向に入れることにより攻撃発生が早くなり、技後のスキも小さくなるが、代わりにリーチが若干短くなる。このほかには、キャンセルが可能な近距離立ち中8も使い勝手がいい。

下段攻撃のほうはやや頼りない。特にしゃがみ強8は、ガードされてしまうとスキがかなり大きい。下段攻撃を使うとしたら、しゃがみ中8を使うのが無難だ。なお、しゃがみ強8はその方向に入力するからで、攻撃時に移動する距離を変えることができる。●+強8はその場で、●+強8で少し前に、●+強8で●+強8より前に移動しながら攻撃することができる。スキの大きさは全方向変わらない。飛び込み攻撃に関しては、ジャンプ中8が使える。この技は飛び込み攻撃のなかで一番リーチがあるので、中間距離からジャンプして出ていくといいだろう。



腕部による上方攻撃(仮) 拳を腹部あたりから突き上げる技。対空技として使えそうだが、攻撃判定がそれほど強くないので簡単につぶされてしまう。対空技として使うのであれば若干早めに出して、拳の先端部分を当てるようにしよう。

転倒からの頭部攻撃(仮) 負の長い足を下から蹴り上げる素早い技。しかし攻撃発生も遅く、スキも大きいのでこれといって使うところがない。また、いちおう必殺技キャンセル、SAキャンセルをかけることができるが、キャンセルをかけたところで連続ヒットする技はない。

突進頭部打撃(仮) 相手の頭部めかけて突進し、強烈な一撃を与える必殺技。EX以外は技を出す際にボタンを押し続けることにより、しゃがみガード不能の中段攻撃に派生させることができる。

ボタンで移動距離が変化し、弱中強の順に移動距離が長くなる。もちろん、中段攻撃に派生させても移動距離を選ぶことができる。また、中段に派生させない場合は、SAキャンセルをかけることが可能。さらに、EX突進頭部打撃(仮)をヒットさせると、相手を画面端まで吹っ飛ばしてバウンドさせることができるぞ。

突進下段打撃(仮) 突進頭部打撃(仮)の下段攻撃版。モーションは突進頭部打撃(仮)と若干異なるが、技の性質は似たようなもの。下段技なので、中段技の突進頭部打撃(仮)派生技と使い分け、中段と下段の2択を迫っていくのが基本。

EXは2ヒット技になっており、ブロッキングが1発目は下段のみ、2発目は上段のみ可能という、かなり特殊な技になっている。

技のスキはノーマル、EXともに大きいので、この技を出すときは、バウチ的な要素も絡んでくる覚悟の上で出そう。

高速連続打撃(仮) 両方の拳を速い早で無数に繰り出す連続攻撃。弱だと前方のやや下方向に攻撃を出すので、地上にいる相手に攻撃することができ、中で出すと水平方向に技を出し、強で出せば空中にいる相手を狙うことができる。

弱中強は3ヒット攻撃になっており、EXでこの技を出した場合最大ヒット数が7に増える。しかしEXは技のスキも大きくなるので、使うのであれば連続技として使うのが無難だ。

また、相手の体力ゲージが少ないときにはクスリ技として使うと有効。EXなら技の攻撃回数も多いので、そのぶんクスリ能力もアップする。



捕獲及び囮懐打撃(仮) / 相手をつかんだあと引き寄せて、腹部に強烈なボディブローを決めながら、そのまま空中で浮かせコマンド投げ。ボタンの強弱で相手の落とす位置を変えることができ、強で投げた場合だと自分の目の前に落としたり、中で少し離れたところに落とす。強で投げた場合は中よりさらに速くに落とすことができる。また、相手が落ちてくる場所に追い打ちを決めることが可能だ。使ったら強で決めて、相手が落ちてくるところに突進頭部打撃(仮)を決めよう。

突進及び致死連続打撃(仮) / 突進頭部打撃を3発連続で繰り出し、4発目に突進下段打撃に移行して、さらに突進頭部打撃でフィニッシュする最速なスーパーアーツ。突進系なので、相手との距離が離れたところから狙えるという利点を持ってい

る。しかしガードされてしまうとかなりスキが大きいので気を付けよう。また、4発目がしゃがみガード不能の下段攻撃になっているのだが、すべてしゃがみガードでできてしまうのであまり意味がない。連続技として使うのであれば、突進頭部打撃(仮)から、SAキャンセルで決めていこう。**腹部及び後頭部への痛打(仮)** / 相手の腹部に強烈な一撃を加えて、さらに後頭部を両手で殴りつける最速なスーパーアーツ。しかも、後頭部に打撃を加えたあとに相手を持ち上げることができる。

Qのスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が早く、与えるダメージも高い上に相手を持ち上げ性能まで持っているので、非常に強力といえる。浮かせたあとは追い打ちを決めることができるが、相手が落ちてくる距離が少し速いので、突進頭部

打撃(仮)しか決めることができない。しかし追い打ちを含めた総ダメージ量はかなり高いので、一気に逆転を狙える技である。

爆発を伴う打撃や捕獲(仮) / 発動するとSAゲージがタイマーに変化し、それが切れるまでの間は追加コマンドで専用技を出すことが可能。発動によって他の行動が制限されるようなことはない。

専用技は打撃技(◆◆◆◆◆)と投げ技(◆◆◆◆◆)の2つ。どちらも決まると自ら爆発してダメージを与える。どちらかが決まった時点でタイマーはゼロになるが、失敗時のタイマー減少はない。成功時に与えるダメージこそ大きいものの、打撃技、投げ技ともにスキが大きいので、使うのであれば確実な状況だけに絞ってきたい。プロキング後に決めることができれば理想的だ。

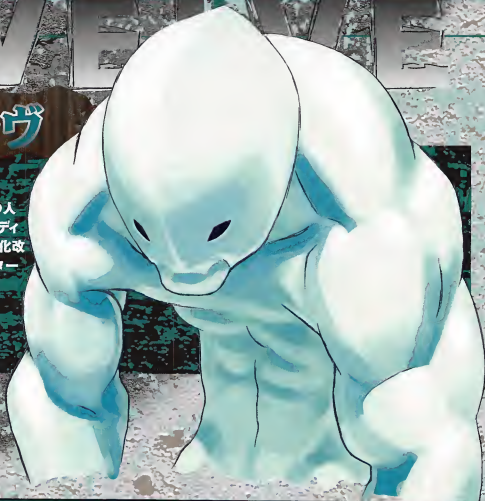
TWELVE

トウエルヴ

白い殺戮マシン

ギルの組織が作り出した究極の人間型殺戮兵器。変幻自在の生体ボディは、プロトタイプのネクロを強化改良した完成形。絶対の絶望がターゲットを追いつめる!

人間型殺戮兵器の完成版というだけあって、トゥエルヴの攻撃は通常技、必殺技の別なく、特異な体質を生かしたものが多い。手足を自在に伸縮・変形させた技群は、外見通り人聞嘩れしたものがほとんど。なかでもジャンプ中に行える動作が豊富で、さまざまな角度から鋭急のついた空中攻撃を仕掛けていける一撃即死型のキャプクター、それがトゥエルヴだ。



カラーバリエーション



エフェクトグラフィック



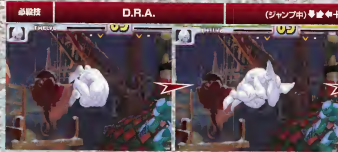
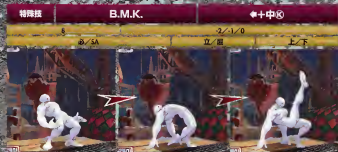
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 B/SA 立/上/下	7 B/SA 立/上/上	13 X 立/上/上	4 B/SA 立/上/下	7 SA/Hi 立/上/下	18 X 立/上/上
適距離立ち	4 B/SA 立/上/下	10 X 立/上/上	13 X 立/上/上	4 B/SA 立/上/下	7 SA/Hi 立/上/下	18 X 立/上/上
しゃがみ	4 B/SA 立/上/下	8 X 立/上/下	11 X,X,X 立/上/下	4 B/SA 屈/下	9 X 屈/下	14 X,X,X 屈/下
ジャンプ	X 立/上	8 X 立/上	12 X 立/上	3 - 立/上	10 X 立/上	15 X 立/上
鋭めジャンプ	3 X 立/上	6 X 立/上	13 X 立/上	3 X 立/上	10 X 立/上	15 X 立/上

投げ技	H.U.G.	レバー中立+弱キック同時押し	投げ技	T.R.W.	キック+弱キック同時押し
					
投げ技	F.L.G.	キック+弱キック同時押し	リーフ	中キック同時押し	
					

トゥエルヴの通常技はリーチは長いが連打の効く弱技がなかったり、強技にはガードされると大きなスキを作ってしまうものがあつたりと、全般的に少タケがある。

弱技4種はリーチが長く攻撃発生も早いので、敵に接近したときの牽制に向いている。中技はリーチの長い立ち中、しゃがみ中が使いやすい。特殊なのが立ち中、しゃがみ中、ハイジャンプキャンセルとSAキャンセルが可能だが、必殺技にはつなぐことができない。唯一連近の区別がある近距離立ち中にはキャンセルがかかる。強技は立ち、しゃがみともに強心がリーチが長く使いやすいが、モーションが大きく、特にしゃがみ強心は反撃を受けるので多用は禁物。ジャンプ技は下に強くめくりも狙えるジャンプ強心、横に長いジャンプ強心が使いやすい。攻撃発生が遅いのでジャンプ弱心、ジャンプ中弱も遅く、滑空やハイジャンプから多彩に攻めていきたい。

投げは叩きつけ、放り投げ、絡め技の3種類。リーフアタックはリーチがあるので、ギリギリ先頭を当ててくらのつもりで出していこう。



滑空 薄い服状に変形させた外皮を翼とし、鳥のように空中を移動する特殊動作。軌道は下に凸の緩やかな二次曲線。技を出すか一定時間が満地する。滑空中は基本的にジャンプ中と同じ扱いになっているが、EX必殺技と、スーパーアーツのX.F.L.A.T.は出すことができない。また空中ブロックも不能となっている。後方に滑空したときは、技も後ろに出てしまう点に注意。

壁張り付き 滑空中に画面端に到達したときにレバーが壁方向に入っていると壁に張り付いて反転。もと来た方向へ再び滑空していく。レバーは入れたままでもOK。

B.M.K. 身を引きながら上空を振り上げる。一見対空向きだが、対空技としての性能はあまり高くない。なお、特殊技ながらキャンセルが可能だ

N.O.L. 腕を屈手状に変形させて、地面に刺を潜らせて前方を攻撃する。弱中強の順で攻撃するポイントが遠くなっていく。弱攻撃にキャンセルをかけて牽制に、または相手の飛び道具などを先読みする形で出していくのが主な使い方になる。EX必殺技は相手の位置をホーミングし、2ヒットするようになる。これが当たると相手は浮くことで追い打ちすることが可能。

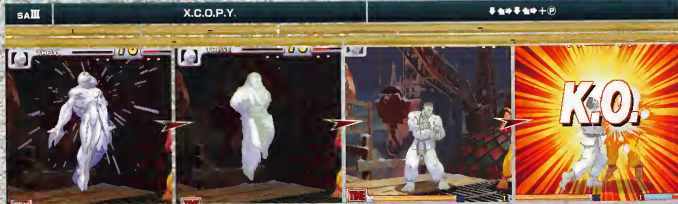
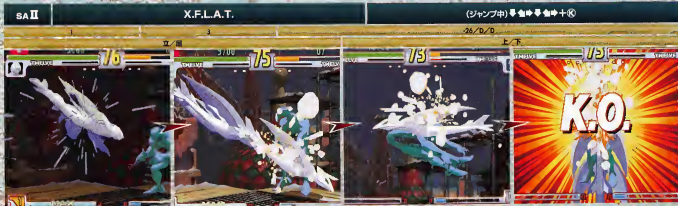
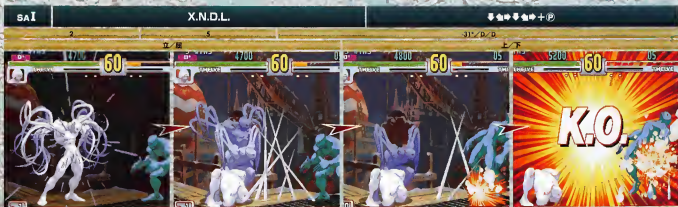
A.X.E. 両腕を伸状に変形させて振りまわす多段技。弱中強の順でそれぞれ2、3、3ヒットし、いずれかの6ボタンを連打すれば2、4、5ヒットする。ただし、この順で1発目の攻撃手は遅くなる。なお、1発目のみSAキャンセルがかかる。中攻撃キャンセルからは強A.X.E.以外で連続技になるが、A.X.E.部分は1ヒットしかせず反撃され

てしまう。ただし、弱A.X.E.のみ弱攻撃からつながらず、この場合は反撃を避けられぬ。

空中A.X.E.は空中ブロック、および対空ブロック対策を兼ねた接近手段として役立つ。EX必殺技は通常3ヒット・6ボタン連打で6ヒットする。全段当てれば相手の体力を5分の1ほど減らすことができる(立ち状態)。「地上で密着した相手に」という条件がつくが、ブロック後やSAゲージが少ないときの返し技など、積極的に狙っていきたいところだ。

D.R.A. 斜め下に頭突きで降下する。空中専用の中段技。弱中強の順で角度が確かになる。ガードされると大きなスキができるので注意。

EX必殺技はモーションの速い2ヒット技になり、同時にスキも小さくなる。



X.N.D.L./N.O.Lの強化版ともいえるスーパーアーツで、手元から前方に触手を繰走させる。密集状態ならば8ヒットし(小さいキャラには7ヒット)、間合いが離れるに従い減少していき、画面端同士で4ヒットになる。

無敵時間はないためリバーサルで出るのは不向き。ガードされるとしゃがみ状態で長い時間硬直してしまうため、反撃も痛い。そのためバクズで出るのは大きなりスクが伴う。よって、この技はなるべく確定状況で決めるようにしたい。つまり、連続技用だ。間合いによらず中攻撃とA.X.E.から、近ければ前攻撃からつながるので、相手の小さなスキを見逃さずに決めていきたい。

このX.N.D.L.のみSAゲージが2本までストックできる点では安心感がある。

X.F.L.A.T./こちらはD.R.A.の強化版ともいえる空中専用のスーパーアーツ。強D.R.A.に近い緩やかな角度で突進し、ヒットするとトゥエルヴが真直中を飛び回り、他方向から相手を貫いて、最後に下から突き上げてフィニッシュする。

相手が地上にいれば18ヒット、空中ならば10ヒットし、地上ヒットのほうがダメージが断然高い。この違いはやはり当たりやすさに起因しているのだろう。スーパーアーツだけあって空対空には滅法強く、こちらがジャンプしてみても相手も踏んでいたら出す、という方法で高確率でヒットする。なおこの技はD.R.A.と違い、しゃがみガード可能になっている。ハイジャンプキャンセルを利用すれば、立ち中から超低速のX.F.L.A.T.をつなげることができる。

X.C.O.P.Y./一定時間相手キャラに変身し、その能力をコピーしてしまう。変身している時間はタイムカウントで約25秒ほど。コマンドが完成すると変身モーションがあり、この間は無防備(空中判定)。だが、さいわい変身中に攻撃を受けても確実に発動するため、不発に終わることはない。なお、変身が解けるとともに同じスキがある。変身後は通常技、必殺技、パーソナルアクションに至るまで、完全に相手キャラクターになって聞かなくなるとなるが、SAゲージを使った攻撃は出すことができない。変身中は相手キャラの1.25倍の攻撃力になるが、最低限、相手キャラの動きし方くらいは知っておく必要があるだろう。余談だが、同キャラ戦でこれを使い、トゥエルヴに変身すると、パーソナルアクションが無効になる。

REM

レミー

愛と憎しみの狭間で
許せないやつらがいる。倒せ
潰せと心が叫ぶ。銀髪に
隠された瞳が一瞬の狂気に
燃く時、青年の心は闇に染まる。
爆発の宴……もう後には引けな
いのだ!

タメ系の必殺技を多く持つレミーは、ある意味「ストIII」界における真囃児といえる。しかし、固有の技はどれもクセがなく、使いやすいものが多いこともまた事実だ。スキのない飛び道具と必殺技で広いレンジに対応する戦術を組み立て、近距離では通常技とスーパーアーツで勝負をかける。相手への対応策が充実すれば、安定した勝利をつかむ日も近い!



カラーバリエーション



各種ターン



パーソナルアクション



ブロッキング



エフェクトグラフィック





投げ1 ヴァルスのように仕掛く

レバー中立+弱P弱同時押し



リーフ 中P中弱同時押し



投げK 蹴りを乱すコントロール

弱P+弱P弱P同時押し



TC 近距離立ち中心一連K



まず注目したいのが、近距離技の性能の高さだ。攻撃発生が早いことはもちろん、ガード後、ヒット後の状況も良く、ノーキャンセルで連続技が狙えるケースもある。そのほか、キャンセル可能で連続技に組み込みやすいしゃがみ中Pとしゃがみ弱K、少し離れた距離で活躍する遠距離立ち中Pとしゃがみ中K、対空性能が高く、ヒット後に空中追い打ちが狙えるしゃがみ強Pなど、万能とまではいかないが、駒は十分にそろっている。

ジャンプ攻撃では、斜め下方向に強い判定を持つジャンプ強Pを中心に、空対空には横方向にリーチがあるジャンプ中Pを使う。使いやすさという点ではやや落ちるが、ジャンプ強Pを空中の相手にヒットさせれば、さらに追い打ちが狙えることも覚えておくといい。

投げ技に関しては、スレープ端で一部のキャラに追い打ちが狙え、かつ足さ攻めもしやすい投げ①、安定したダメージが稼げる投げ②のどちらでも使うチャンスがある。また、リーチは短い、リープアタックも性能は決して悪くない、レミ唯一のTCはおまけ程度に考えておこう。

VENEZIA

特殊技 あまりに無頼なエギーユ ◆◆◆	必殺技 ヴェルテュの残光・オット ◆◆◆	◆◆◆
19	11/12/EX	EX
上	上	上



必殺技 ヴェルテュの残光・バス ◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
EX	EX	EX
上	上	上



必殺技 マ・シェリの悲劇 ◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
EX	EX	EX
上	上	上



必殺技 冷たく重いルグレ ◆◆◆	◆◆◆	◆◆◆
EX	EX	EX
上	上	上



あまりに無頼なエギーユ / 中段攻撃だが、発生が遅い。ガードまたはヒット後の状況も悪いため、使いどころは限定されている。モージョンの都合上、見切られにくいのは長所だが、**ヴェルテュの残光・オット (以下オット)** / リング状の飛び道具を放つ必殺技。ほかのキャラクターが持つ飛び道具系必殺技と比べて圧倒的にスギが小さく、気軽に使っていくのが強み。上段となるオットのほうは、ほとんどのキャラクターにしゃがんでかわされるものの、ガード、ヒット後はしめり有利。固直耐性なら、ノーキャンセルでスーパーアーツにつなぐこともできる。**ヴェルテュの残光・バス (以下バス)** / 上段判定のオットに対し、バスは下段の飛び道具。オットより少しスギが大きいもの。目立つほどではない。

しゃがみ状態の相手にも当然ヒットするので、連続技や連係にも活躍する。また、EXヴェルテュの残光は、途中から上下に分岐するの特色。EXオットは上から下が分裂し、EXバスは下から上、その真逆は、到達時間に差が出る遠距離時に発動される。ただ、ガード属性は下段を含むが、上段ブロックングですべて取られてしまうことに注意しておきたい。ちなみに、オット、バスの2つの飛び道具は、上、下または上、下の組み合わせなら、画面上に2発飛ばすことも可能だ。これを覚えておくと、遠距離での牽制に役立つ。**マ・シェリの悲劇 (以下マ・シェリ)** / 円状の広い攻撃判定を持つ対空技。攻撃発生早い弱は地上戦に、順に攻撃範囲が広くなる中、強は対空に通している。対空性能自体は高いが、空中ブロックン

グされた場合の危険度はいまでも高く、EXマ・シェリは2段技になり、無敵時間も付く対空のほか、割り込みや起き上がり時の選択技としても活用していきたい。**冷たく重いルグレ (以下ルグレ)** / 唯一のコマンド系必殺技。ガードされても反撃を喰っていく、地上戦を構成する上で欠かせない技の一つとなる。移動距離に差のある弱中強をうまく使い分ければ、あらゆるレンジで活躍する強力な武器になるはずだ。空中コンボに使った場合、相手が浮き直すのも特徴で、その後さらに追い打ちが狙えることも多い。また、EXルグレは性能および移動距離がルグレとはほぼ同じ。強ルグレと同じく地上の相手にヒットさせてもダウンを奪えるほか、ダメージも高めに設定されている。

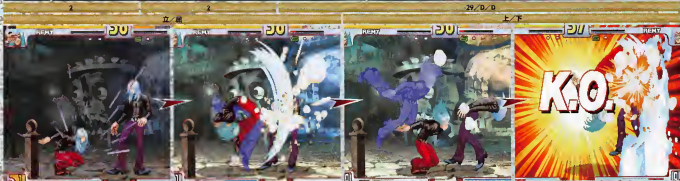
SA I 憤怒のシュベルノーヴァ

★☆☆☆☆



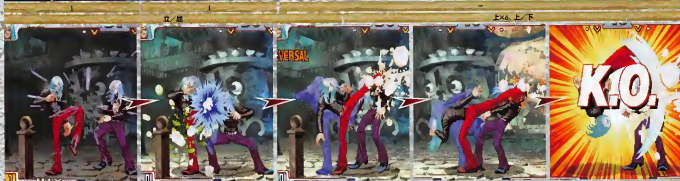
SA II ヴィエルシュに安息を

★☆☆☆☆



SA III 傷心のノクテルヌ

★☆☆☆☆



憤怒のシュベルノーヴァ/無数の飛び道具を放つスーパーアーツ。ヴェルテュの残光同様スキがなく、ガードされてもOKなのが大きな長所だ。ダメージこそやや低めだが、SAゲージは短め、かつストック数も2なので、気軽に使っていける。

ヒットしてもダウンを奪うことはできないが、その後はレミー側が有利。画面端なら、憤怒のシュベルノーヴァー-憤怒のシュベルノーヴァや、憤怒のシュベルノーヴァ(しゃがみヒット)-マ・ツエリの悲哀などのコンボを決めることも可能だ。

欠点は、相手キャラクターや距離の関係で、しゃがみ状態の相手に初段がスルガ場面が多いこと。そのため、連続技としての安定性にやや難がある。エレナや吉麗、ユン、ヤン、いぶきといった背の低いキャラクターが相手のときは特に注意したい。

ヴィエルシュに安息を/マ・ツエリの悲哀強化版。発生が早いことはもちろん、初段の攻撃発生まで無敵時間があるので、割り込みや起き上がりに見えるほか、信頼度の高い対空技としても活用できる。連続技としての役割も大きく、キャンセルやSAキャンセルを絡めたコンボはもちろん、一部の技ヒット後にキャンセルなしでつなく、いわゆるノーキャンセルコンボに組み込めるケースも多々ある。前述の「憤怒～」よりも、あらゆる意味で安定性に優れたスーパーアーツといえよう。

ただ、ガードされたときのスキが大きく、SAゲージも長めに設定されていることから、気軽に使えないことも確か。使用する場面がある程度限定しておく必要がある。先端部分がヒットしたときには、途中からガードされる危険性も……。

傷心のノクテルヌ/相手の打撃技を跳ね返してダメージを与える、いわゆる「当て身技」。プロッキング可能な技で、飛び道具以外の技すべてを取ることができる。発生も1フレームで、起き上がりには相手の打撃が完全に重なっていても、リバーサルでこれを出せば返すことが可能だ。ただ、相手が空にいた場合(ジャンプ攻撃やリープアタックを取ったときなど)には一部しかヒットせず、場合によっては反撃をくらうこともある。

単体のダメージは3つのスーパーアーツ中最も高いが、ストック数が1でEX技が使いにくいことは、はずしたときのスキが大きいことなどから、使い勝手はイマイチ。これを選択した時点でプロッキング成功後に大ダメージが狙えなくなってしまうことも、大きなマイナスポイントの一つだ。

ALEX

アレックス

パワーエイジ

世界の強者たちと闘い、格闘の怖さと奥深さを知ったアレックス。自分の中に、知らず湧き上がる不思議な高揚感を抑え切れない。「強い奴」と闘いたい想いに駆られるまま、ふたたび彼はまだ見ぬ強敵を求め、トムのもとを飛び出した。

アレックスは各種コマンド投げを持つ大型キャラだが、メインのダメージ源を投げ技に依存する鈍重な投げキャラではない。リーチと威力に優れた各種打撃技をメインに闘いを組み立て、ここぞというポイントで的確に各種のコマンド投げを決めていくのだ。素早いダッシュや突進技、軌道が低いジャンプを生かして、中間距離からいきなり闘いかかけ。



カラーバリエーション



登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



エフェクトグラフィック





アレックスの通常技のうち、連続技を組み立てる上で重要なのが近距離立ち中心と立ち中。近距離立ち中心はしゃがんでいる相手にも安定して当たり、キャンセルで弱やEXのフラッシュチョップ、EXエアニースマッシュなどにつなぐことができる重要な技だ。立ち中はそれぞれ対空性能があるので、キャンセルしてEXエアニースマッシュを出せば、ブロック対策も兼ねた対空コンボとして使える。

近距離立ち中は、中間距離での牽制、連発のシメ技として重要。立ち強はしゃがみガード不能技で、ダメージ、スタン値ともに大きいので、連発や起き攻めで上手く使っていきたい。

ジャンプ攻撃で主に使うのは、ジャンプ強、ジャンプ中。ジャンプ中は、相手が自分より高い位置にいる場合の空対空技として使おう。

通常投げはボディースラムのみとなっているが、レバ入力によって前後に投げ分けことが可能。余裕があるときは、画面端に向かって投げるようにしたい。



チョップ／頭上から足元まで手刀を振り下ろす技。運距離立ち中 \times を出すにはやや近い。という割合で使っている。対空、対地上の牽制効果も兼ねた汎用性の高い技だ。

ヘッドバット／相手の顔部をつかんで引き寄せ、強烈な頭突きを繰り出す。ブロッキング不能技でダメージ、スタン値とも高いので、ブロッキング後の反撃などにもまく使っていきたい。

中 \times 強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めた場合はスリーパーホールドに変化する。この場合、相手はレバー入力ボタン連打でダメージ軽減できるが、こちらも同様の入力をするによって対抗することができる。

ラリアット／3rdで追加された新技。一歩前進しながら、ラリアットを繰り出す。非常にスキが

小さく、技が空振りしたりガードされたとしてもリスクは小さい。ダメージは大きいので、ジャンプ防止、先読みの対空として使っている。フラッシュクロスチョップ／手刀を十字に組んだ状態から空中から突っ込んでいく技。着地後のスキが大きいので、ガードされたり空振りしてしまうと非常に危険。適当に出すのはやめよう。両面壁で空中の相手に当たると強い打ちが狙えるので、空対空ブロッキング後の反撃として狙っていきたい。フラッシュチョップ／閃光を伴う逆水平チョップを繰り出す。弱、EXフラッシュチョップは攻撃発生が早く、中攻撃キャンセルからつながるため、連続技用として重要。中、強は発生が遅いが、ヒット後に相手のかけさっているところへ追い打ちが可能となる。弱のみSAキャンセルできない。

パワーボム／つかんだ相手に共にジャンプし、地面に叩きつけるコマンド投げ。弱は発生が早くガードしにくい。強は威力が大きい。中 \times 強フラッシュチョップヒット後など、背後から決めるとパワードロップに変化し、ダメージも上がる。**エアニースマッシュ**／空中の相手にジャンプヒザ蹴りを入れ、そのまま地面に叩きつける対空技。弱中強の順に攻撃発生が遅くなり、高い位置まで上昇するようになる。EXは攻撃発生が早く無敵時間があり、さらに地上の相手にもヒットする。**エアスタンビート**／ジャンプして空中から両面で踏みつける。弱中強の順にジャンプ距離が長くなり、EXは相手の位置をホームリングするようになる。ガードされてもスキは小さい。割合に応じて弱～強を使い分け、めくりを狙うのが有効。



スラッシュエルボー/低い姿勢のダッシュから、フラッシュチョップのような閃光を伴うヒン打ちを繰り出す突進技。弱中強の順で攻撃発生が速くなり、代わりに突進距離が長くなる。EXは2段技になり、初段の攻撃発生が弱よりも早く、中攻撃キャンセルから連続ヒットになる。中、強、EXはスキが大きいので、ガードされると反撃を受けやすい。

いずれもSAキャンセル可能でブーメランレイドにつなげることができるが、「3rd」ではEXの2段目キャンセルの場合は相手が浮くため、ブーメランレイドがカス当たりになってしまう。

スパイラルD.O.T./「3rd」からの新技で、リープアタック並に低い軌道のジャンプで蹴りかかって相手に組みつき、首を極めて地面に引き倒す技。投げ技だが、じゃがんでいる相手はつかめない。

弱中強の順でジャンプ距離が伸びていくが、間合いによってきちんと使い分けないと空振りしてしまうので注意しよう。ただし、空振り時の着地のスキは小さい。

ハイパーボム/投げ技系のスーパーアーツで、一撃で約50%の体力を奪い取る。通常はバックドロップ×2→ハイパーボムという流れだが、背後からつかむとバックドロップ×5に強化し、ダメージも上がる。中or強フラッシュチョップから連続技にすることが可能。画面が光ったのを見てからでも、相手はジャンプで容易に逃げることはできるので、ガードを崩す手段としての「投げ技」としては性能が低い。投げ判定が出るまで無敵であることを生かして、相手の投げや打撃に合わせたり、ブロックキングの反撃に使うのが理想的。

ブーメランレイド/打撃×4からバックドロップへつなげるスーパーアーツ。打撃部分がヒットしていなくても最後の投げ部分だけが決まることもあり、この場合はパワーボムになる。

打撃技系のスーパーアーツなので連続技に組み込みやすいが、ガードされると最後の投げのスカリボースのスキに反撃を受けやすいので注意。リープアタックから連続技にすることも可能だ。
スタンガンヘッドバット/ジャンプで相手に跳びかかり、ヘッドバット4連発で必ずスタン状態にする。投げ判定だが、ジャンプモーション中や空中の相手までつかめるのが大きな特徴で、ジャンプでは逃げられない回避困難な連携を作ることができる。中or大フラッシュチョップからSAキャンセルして出せば、連続技にすることも可能。

YUN

ユン

風雲の白龍

人々の生きる力が心地よい緊張感とともに満ちている街。香港。その平和を脅かす謎の組織の存在に気づいたユンたちは、先手を打って組織の深部に乗り込むことを決意した。避けられない闘いを前に、ユンの鼓動は高鳴る。「俺たちの街、守ってみせる！」

ユンは小柄なためリーチが短く、中間距離での闘いは少々苦手。しかし、接近したときには、素早くかつスキの小さい通常技と使い勝手のいいターゲットコンボでラッシュをかけることが可能だ。また、雷撃拳を絡めた上空からの攻撃は相手を翻弄できる。これらを駆使して相手のガードを上下左右に揺さぶり、疾風の如き攻めで圧倒せよ！



ガードバロージョ



空撃シーン



バーンバルアドバンス



フックング



エフェクトグラフィック



技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド	技名	コマンド
4	4/4/2/4	5	4/4/2/4	7	2/1/0	8	4/2/0/2	9	2/0/0	13	4/0/0
前SA 立 上	下	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上
5	4/4/2/4	6	3/2/1	10	3/2/1	4	2/2/2	10	4/3/2	12	3/0/0
前SA 立 上	下	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上
4	4/4/2/4	5	4/4/2/4	6	4/4/2/4	3	4/2/2/2	7	4/2/2/2	14	5/0/0
前SA 立 上	下	前SA 立 上	下	前SA 立 上	下	前SA 立 上	下	前SA 立 上	下	前SA 立 上	下
3	4/4/2/4	4	4/4/2/4	5	4/4/2/4	6	4/4/2/4	7	4/4/2/4	8	4/4/2/4
前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上
3	4/4/2/4	4	4/4/2/4	5	4/4/2/4	6	4/4/2/4	7	4/4/2/4	8	4/4/2/4
前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上	前SA 立 上	上

リープ 中々中同時押し



TC1 ジャンプ前中+強押し



TC2 シャがみ中D-シャがみ強D



TC3 シャがみ強D-立ち強D



地上技を注目したいのが、シャがみ中Dとシャがみ強Dの2つ。前者はスキが小さく、攻撃発生も早いので、接近戦で重宝する。後者は密着時に自押し(敵密には連打キャンセル)で2発当たると、ここから必殺技キャンセルで連続技を狙えるので、ヒット確認連続技としてうまく使うといい。密着時より若干離れた場合では、シャがみ中Dと遠距離立ち中Dを使って牽制していく。後者は新たに追加された技なので、斜め上へと蹴りを出すので、飛び込み防止技として役立ってくれるぞ。

飛び込みは下方向に判定の強いジャンプ強Dを使っていくといい。空対空には判定面から見てジャンプ強D、攻撃発生時点でTC1がオススメだ。この2つの技はなにかとお世話になる技なので、存在を覚えておこう。

最後にターゲットコンボだが、基本的にはTC4とTC5の2つがほしい。どちらも2発止めのスキが小さいため、こちら側の攻勢を維持できる。また、TC5に関しては3発目キャンセル弱狭山拳につながることで、連続技兼有効な連携として機能してくれる。

技名1 陸蹴り

リープ+中立+強D同時押し

3 - 3 - X - X - X



技名2 モンキーフリップ

強D+強D同時押し

3 - 3 - X - X - X



TC4 近(遠)距離立ち中D-立ち強D-強D

3(6) 4(2) 4(4) 4(4) 立ち強D 強D

(近) SA (遠) SA - SA 立 上

立ち中D 立ち強D 強D



TC5 近距離立ち強D-立ち強D-立ち中D

3(6) 4(2) 4(4) 4(4) 立ち強D 立ち中D

近(遠) SA (近) SA - SA 立 上 下 上 下 上

近距離立ち強D 立ち強D 立ち中D





特殊技 旋風脚 ◆+中◎

必殺技 虎撲子

属性 中/上/弱◎



特殊技 打胸 ◆+強◎

必殺技 抱招歩法

属性 中/弱/EX◎



特殊技 抱招歩法 ◆中◎

属性 中/弱/EX◎

必殺技 虎撲子



必殺技 虎撲子 ◆中◎



必殺技 抱招歩法 ◆中◎



必殺技 抱招歩法 ◆中◎

属性 中/弱/EX◎



必殺技 鉄山拳 ◆中◎



必殺技 抱招歩法 ◆中◎



必殺技 抱招歩法 ◆中◎

属性 中/弱/EX◎



必殺技 二発射 ◆中◎



必殺技 抱招歩法 ◆中◎



必殺技 抱招歩法 ◆中◎

属性 中/弱/EX◎

旋風脚 / シャカみガード不能の中段攻撃。ガードされてもまったくスキがないのが強みだ。下段から連続でつなぐもよし、リーチを生かして中間距離から不意に出すもよし。リーフアタックと併用し、相手のガードを崩すのに使ってこー

打胸 / 大きく踏み込み、裏脚とともに両手を広げて攻撃する。リーチはあるが、いかにせん攻撃発生が遅く、中間距離で使いにくいのが難点。この技は広げた手の両方に攻撃判定があるので、これを利用して相手の飛び込みに対して出すといいだろう。うまく相手の下に潜り込めれば、後ろに伸ばした手が当たるため、対空技として機能するも雷撃脚、ジャンプの高さが一定以上に達すると出すことができる。早早く鋭いシャブ攻撃。弱中強では滑空する角度が異なり、これを使い分ける

ことでめくりやわざと空振りさせるなど、多彩な攻めを展開できる。ユンの主力となりうる攻撃だ。

虎撲子 / 両手を前に突き出し、裏脚とともに発動をくわす。攻撃判定はその両手部分だけではなく、見えない「氣」の部分にも存在している。攻撃発生が確確に遅い代わりにスキはほとんどなく、攻撃力とスタン値が非常に高いのが特徴だ。なお、EX技の入力方法(△ボタンを2回以上同時押しにする)で、攻撃判定のないフェイント技になる。

抱招歩法 / 拳を前に突き出し、突進する必殺技。弱中強では攻撃発生と移動距離が大きく変化する。基本的には攻撃発生が早い脚を使い、連続技や中間距離での奇襲技に用いる。ただし、ガードされたときのスキは大きく、反撃を確実に変えてしまうので多用は控えよう。EX抱招歩法は2ヒット技

に変化し、ガードされたときのスキが小さくなるが、これといった使い道はない。

鉄山拳 / 弱中強の遅いは攻撃発生と突進距離だけでなく、ヒット効果にも見られる。弱は攻撃発生が早くスキが小さいため、連続技や連携に組み交えて使うといい。中、強は連続技には組み込めないが、ヒット後に相手を浮かす効果があり、そこへ追い打ちが可能のため、ダメージを見込める。EX鉄山拳は弱よりも攻撃発生が早くなり、2ヒット技に変化、さらにダウン効果も付く。

二発射 / 前作の穿弓脚に比べ地上での攻撃判定は小さいが、上方向への攻撃判定が大きいので、対空技としては高性能。EXの場合は無敵時間があるので、その信頼性も高い。さらに、浮いた相手に追い打ちが可能なので、ダメージも期待できる。



前方転身 相手の背後をとるコマンド投げで、ボタンによる違いはない。投げ技自体に攻撃力はないが、相手は一瞬行動不能になり、そこへこちらの攻撃を加えることができる。風も安定し、かつ全キャラクターに決まるものは、しゃがみ中のみキャンセル中絶招法。また、EX技を使うのならEX鉄山轟がおススメだ。投げ前合いは通常投げよりも広いので、うまく活用してほしい。

構炮 / 鎗雷 - 鉄山轟一発炮と重し技を3発連続で叩き込むスーパーアーツ。SAゲージが長く、ストック数は1しかないが、破壊力は抜群。弱点といえば、EX技にゲージをあまり使えないことと、リーチの短さくらいなもの。攻撃発生が早い上に無敵時間もあるので、対空や連続技など、あらゆる局面で使っているぞ。さらにヒット後は相手

を浮かすことができ、中鉄山轟一強絶招法歩法をはじめ、いろいろなかで追い打ちが可能だ。

鎗雷連撃 大きく踏み込みつつヒジ打ちを繰り返し出し、連続して打撃を加えるスーパーアーツ。SAゲージが短くストック数が多い代わりに、技自体の攻撃力が低いのが特徴。構炮と違い、EX技にゲージを多くまわすことができるのが魅力的だ。

前作からの大きな変更点として、TC4をSAキャンセルしても連続ヒットしなくなったことが挙げられる。これは伴いの攻撃発生が遅くなったため、それに伴いノーキャンセル連続技もほとんど狙えなくなってしまった。しかし攻撃発生までの全身無敵は相変わらず、突進力があるため、隠し合いが稀れる技への反撃技としても最適だ。総合的に見れば、決して性能の悪い技ではないぞ。

幻影陣 / 発動後、自分の分身を作り出し、一定時間経たずに性能を変化させる特殊スーパーアーツ。幻影陣中の主な変化には以下の5つが挙げられる。

- ① 攻撃動作が高連発化
 - ② すべての技に空中コンボ判定がつく
 - ③ 鉄山轟が2ヒット、絶招歩法が3ヒット技に変化
 - ④ 攻撃力が低下
 - ⑤ 地上ターゲットコンボ(TC3, TC4)が使用不能
- 発動後はSAゲージがタイマーに変化し、それが0になるまでこの状態を保つ。なお、この技は①と②の変化を利用して、連続技に用いるのが基本。また、③の変化からほとんどの通常技のスキがなくなるため、強力な連係が組み立てることが可能だ。これを利用して、相手のガードを崩す手段として用いるのも有効な使い方といえる。

YAN

ヤン

疾風の青龍

街の平和を守るのは誇りある仕事だ。当然「謎の組織」なるものの手を許してはおけない。兄のユンも使命感に燃えている。「まあ、今回も俺にまかせとけ」得意げなユンに、ヤンは心の中でつぶやく。「いつまでも頼りつはなしじゃないぜ。見てろよ兄貴!」

高速移動技「快跑」の追加でさらに機動力が増したヤン。通常技の変更も相まって、ますますユンとの差が広がった。基本動作が速いので、雷撃属性を生かした接近戦の飛び込みから、積極的に遠距離を仕掛けていきたい。打撃技だけでなく、前方転身(コマンド投げ)からの連続技や快跑による回避りの連係を遊ばせて飽きさせよう。



カーブアクション

脚蹴カーブ



勝利

中蹴カーブ



勝利

踵蹴カーブ



前方ダッシュ

踏蹴カーブ



後方ダッシュ

中蹴ガード



立ちガード

踵蹴ガード



しゃがみガード

脚蹴中蹴踵蹴 貫通押し



時間切れ負け

ガードアクション



ブロッキング



エフェクトグラフィック

スタン



燃電



燃焼



凍結



投げ失敗



上吹き飛ばし



横吹き飛ばし



きりもみ



即きつけ





電撃斬 中段攻撃。リープアタックに比べ攻撃発生は遅いが、ガードされても反撃を受けることがないので有利。終わり際にヒットした場合は自身穿弓腿につなげることも可能。

電撃斬 バイジャンプを含めた垂直に前方ジャンプ時に、ある程度の高度以上から飛び出せる技。見た目通りの中段攻撃。弱中強で角度が変化。弱だと垂直に近いくらいの急角度で降下速度は遅め。強だと角度が浅く、速度が速い。中はその中間あたりの性質となっている。相手を跳び越したあとは、コマンドが逆方向になることに注意。

穿弓腿 2ヒット技で、弱中強によって移動距離が変化する。弱はほとんどその場から上昇するが、強はかなりの距離を前転してから上昇を始める。中穿弓腿は近距離立ち中心で浮かせたあとの扱い

打ちに使える。EX穿弓腿は3ヒット技になり、相手をサーチして自動的に上昇するようになる。さらに前方転身から連続技になり、ヒット後は画面端以外でも追い打ちが可能となる。スーパーアーツの転身穿弓腿などで追い打ちしよう。

電撃斬 追加入力によって最大3ヒットし、3発目がヒットすると相手は吹っ飛ばす。1発目を比較した場合、弱中強の攻撃発生に差はないが、ダメージと硬直時間が違う。弱だと攻撃力は低いがスズキが小さく、強だと攻撃力が高い代わりにスズキも大きい。2発目を降たと弱でもかなり反撃を受けやすくなってしまふので、1発目を連続技にして、ガード時は1発止めにし、ヒット時は2発目を降をダメージの高い強にするのがいい。EXは追加入力によって最大5ヒットする。EXだと1発止め

でもスズキは大きいのが、美脚は技のモーションが早い。反撃は受けにくい。フルヒット時のダメージは電撃斬を上回る。

白虎双撃打 攻撃発生は遅いが、攻撃力とスタン値が高い。画面端でヒットした場合は立ち強めなどで追い打ちが可能。なお、EXのコマンド入力方法で、コンの虚構子と同じく攻撃力のないフェイント技に変化する。

前方転身 相手をつかんで頭上から背後に回り込む投げ技。相手の背後に回ったあとはこちらのほうから先に動けるので、そのスキに連続技を叩き込むことができる。主にしゃがみ中心からの連続技を狙っていく。通常投げに出て投げ判定発生は遅いが、投げ間合いがわずかに広く、追い打ちを含めたダメージの高さが魅力。



快踏 / 3rd で新たに追加された高速移動技。弱中強で移動距離が違い、弱は近く、強は遠くに出現する。相手をすり抜けることもできるため、意表をついて相手の背後に回り込み、叩きつけていきたい。移動中は無敵に見えるが、無敵時間はほんの一瞬。姿が消えかけた瞬間だけなので注意。震盪魔破拳 / 一定距離突進し、ヒットするとすれ違いざまに目にも留まらぬ連撃を叩き込む。最大ストック数は1と少ないが、ヤンのスーパーアーツのなかでは最も攻撃力が高い。ガードされてもまったくスキがない(というより、むしろこちらのほうが早く動ける)のだが、攻撃発生が遅く、発動時の縮転画面を見てからブロッキングされてしまう危険もあるので、カウンター狙いとしてはオススメできない。前方転身後の連続技やプロッ

キング後の返し技などに使ってこよう。ちなみに、ヒット数は7で、ガードされると突進時の一撃で技が終わってしまう。

転身背弓闘 / 前転で高速突進し、相手をサーチして上昇する。攻撃発生が早く、空中の相手を拾うことができるので、連続技や返し技として重宝する。うかつに飛び道具を撃つ相手には、突進時の低姿勢を生かしたカウンター技としても使える。

SAゲージは長めで、なおかつ最大ストック数が28なので、EX技も使っていけるのが魅力。リープアタックから連続技にすることも可能で、連続技や返し技、飛び道具へのカウンターなどに使えるためヒットチャンスが多く、最も使いやすいスーパーアーツと見える。なお、ヒット時、ガード時に問わず、ヒット数は7となっている。

星影円舞 / 本体の動きをトレースする分身が2体付く。分身はブロッキングされても(飛び道具のように)ヒットストップがかからないため、ブロッキングにも比較的強い。星影円舞中はコンボ補正がさく、攻撃力が激減してしまいが、SAゲージが極端に短いので数多く使っていくことが大切。「積極的に攻めてSAゲージをタメ、ダウンさせたらすぐに使う」を繰り返す。通常投げの際裏り後や「立ち中◎-立ち強◎-★+強◎」の★+強◎部分にキャンセルをかけるなど、ダウンさせたら惜しまずに使ってこよう。一見ガードさせてもガリガリ体力をケズっているように見えるが、ケズれるのは本体攻撃のみで、分身攻撃で体力をケズれるわけではない点に注意。めくり雷撃蹴や中段攻撃などで相手のガードを崩すことが大切だ。

RYU

リュウ

孤高の求道者

幾万もの闘いを走りぬけ、無数の拳を
交わし合ったリュウ。「真の格闘家」た
る道は、いまだ凄然とし形を成さない。
だが彼は迷わない。彼を高みに導く種
かなもの。新たな強者との出会いを信
じて歩み続ける旅り。

ゆったりした動きから、攻めにま
わったときのあの軽やかさには誰
もが目を輝かせる。そこに重い一
撃がもたしているのが、リュウと
いうキャラクターだ。地上戦がメ
インではあるが、いろいろな通常
技をかんかん出して連発していく
タイプではない。通常技は軍制と
して出し、相手キャラの攻撃を止
めるタイプといえるだろう。攻守
が安定している。



カラーバリエーション





*空振り時はキャンセル不可

投げ1 背負い投げ

レバー中立or+ボタン同時押し



投げ2 巴投げ

+ボタンor+ボタン同時押し



リーフ

中距離同時押し



TC 遠距離立ち技P・立ち強必



リュウの通常技は、さまざまな場面で活躍できる技が多い。立ち弱必や遠距離立ち中必は突進系の技を止めることができ、遠距離立ち中必は相手の出した牽制技をつぶす働きがある。立ち強必は前作に比べて攻撃発生が速くなったが、今回もジャンプ防止として使っている。ただし、空振りで出し続けるのは控えよう。

しゃがみ技では、しゃがみ弱必としゃがみ中必以外はすべて使える。しゃがみ強必は対空技になり、しゃがみ弱必としゃがみ中必は連続技への連携として、しゃがみ強必はヒットすれば相手を寝させることができ、その後に起き上がりを取めっていくことができる。

ターゲットコンボは攻撃発生時の遅さとリーフの短さが手伝って、若干入りにくくなっている。投げは背負い投げと巴投げの二つ。巴投げは相手を背後に投げるので、画面端に近い詰められているときに使用すると、相手との位置が逆になるで有効。自分が画面のどの位置にいるか、状況に応じて使い分けよう。リーフアタックは前作と違い、攻撃判定が出るまでに若干間があった。



鎖骨割り/しゃみガード不能の2段技で、拳をねじ込むようにして下へ振り下ろす。主に近距離戦で下段技を混ぜて2択をかけるのに使用する。鱗尾砕き/少し前進してから裏足を攻撃する2段技で、ガードされてもスキがない。ただし前進してから攻撃判定が出るので、近距離戦で使用すると投げられやすい。相手キャラとの間合いを考えると使うようにしましょう。ヒットすると、ノーキャンレベルで真空波動拳が連続ヒットする。波動拳/練った気をつけて飛び道具で、ボタンによる違いは弾速のみ。弱で出した場合は遅く、強だと速く飛んでいく。威力と硬直時間は、どのボタンでも出しても一括だ。EX技にすると灼熱波動拳となり、炎をまとった2段技になる。至近距離でガードされても反撃されないのが特徴だ。主な使

い方としては、しゃみ中8からの連続技はもとより、蹴れた間合いから牽制として出したリキで上からに重ねて出しておくなど。その使い方は様々だ。ただし硬直時間が少し長めのので、近距離でガードされると突進系のスーパーアーツで反撃されてしまう。相手キャラのゲージがMAXになっていないか、よく見て撃つようにしましょう。昇龍拳/拳と膝を突き出しながら、上昇していく対空技。上昇しきるまで攻撃判定は常に出ているが、上昇中に当てるよりも根元(地上)で当てたほうが威力が高い。ボタンによる違いは威力と上昇していく高さで、弱は威力と上昇力が低く、強は威力・上昇力ともに高い。EX昇龍拳は2段技になり、攻撃判定が出るまでのわずかの間だけ無敵時間が存在する。どの部分でもヒットすれば確

実に相手キャラをダウンさせることができるが、空振りしたら、ガード、ブロックをされるとスキだらけになる。対空技以外にも、遠隔技としても使用する。

電竜巻風脚(空中電竜巻風脚)/体を竜巻のように回転させながら振り回す相手キャラに叩き込む対空技。体の小さいキャラにしゃまれると当たらないという特徴を持つ。ボタンによる違いは移動距離、威力、そして回転数になる。弱は1回転で軌道が低く、すぐに着地する。中・強は3回転と同じ回転数ではあるが、威力は強のほうが高く移動距離も長い。ただしガード時に反撃を受けにくいのは中電竜巻風脚。EXは真空電竜巻風脚となり、その場で高速回転する。しゃがんでいる相手にも当てることができるが、硬直時間も電竜巻風脚より短い。



また、この必殺技はジャンプの上昇中、下降中のどちらでも出すことができ、空中電気旋風脚にすることが可能だ（EX技も可能）。前方ジャンプの上昇中に出した場合は飛距離が長くなり、下落中はわずかに飛距離が伸びる。しかし、後方ジャンプの上昇中は飛距離が短く、安易に間合いを随することはできなくなっている。

上段足刀蹴り / 真横より少し上方を攻撃する限り技で、ボタンによる違いは威力と移動距離、それと攻撃発生にある。弱はその場で蹴りを出し、攻撃発生が早いぶんダメージが低く、硬直時間が長い。強は攻撃発生が遅い代わりにダメージが高く、ガードされたときの硬直時間は弱よりは短い。EXは中で出したものと同じモーションになり、ヒットさせると相手を画面端まで飛ばし、叩きつ

けたあと画面中央まで乱ね返らせる効果がある。この蹴ね返ってきた相手キャラに、追い打ちを加えることが可能だ。

真空波動拳 / 波動拳が6つ重なっている飛び道具で、連続技としての使用率が高い。このスーパーアーツはSAゲージが長く、2つまでストックできるので、真空波動拳だけでなくEX技を多く使うこともできる。しかし時間停止から波動拳を撃つまでの間に少し間があるので、相手キャラの攻撃が重なっていると、真空波動拳が射出されずに止めてしまうことがある。

真・昇龍拳 / 昇龍拳を超強力にした技。1発目の根元がヒットすると2発目のアッパーで相手キャラを突き上げ、そのあと上昇する力を利用して拳とヒザを叩き込む。3つのスーパーアーツの中一番

威力がある。ガードされたり、1発目で相手キャラを捕らえられないと多段ヒットの昇龍拳となり、ダメージも低くなってしまふ。

1発目で捕らえた場合は相手キャラを上方に叩き飛ばすので、落下中に強上段足刀蹴りや波動拳で追い打ちを加えることができる。

電刀波動拳 / 電気をまとったガード不能（ブロックは可能）の波動拳で、ボタンを押しっぱなしにしておくと電気を充電することができる。攻撃力とスタンゲージ増加量が高くなる。この充電している時間が長いほど波動拳の段数が増えていき、最大5発まで充電できる。また、リバーをぐるぐる回したり他のボタンを連打することで、より早い充電が可能だ。全段ヒットすると、相手を確実にスタンさせることができる。

KEN

ケン

炎の昇龍

格闘大会参加にむけて意気込むシーンを尻目に、ケンはおも息をつく。久しく骨のある相手と闘っていない。このままでは腕も鈍るばかりだ。そんな折、「謎の組織」の噂が彼の耳に届く。忘れかけていた、身を焼く危険の匂い。ケンの瞳に熱い炎が戻ってきた。

飛び道具の波動拳、対空兵器の昇龍拳という2大必殺技を持つケンは、格闘家として非常にバランスのとれたキャラである。得意とするのは至近距離の攻防で、素早いダッシュを繰り返しながら下段攻撃を中心とする強力な小技を好み、相手のガードを切り裂いていく戦術が非常に強力。従来の「飛ばせて落とす」スタイルにこだわらず闘っている。



カラーバリエーション



登場シーン



パーソナルアクション



ブロックング



エフェクトグラフィック



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	4 +1/2/43 弱/弱/SA 立/上/下	3 +1/2/43 弱/SA 立/上	7 2/9/52 弱/SA 立/上	5 4/2/42 X 立/上/下	9 6/2/0 X 立/上	12 4/2/0 X 立/上
近距離しゃがみ	6 +4/4/44 弱/弱/SA 立/上/下	7 +3/4/45 弱/SA 立/上	10 0/3/44 弱/SA 立/上	5 +2/2/42 弱/SA 立/上/下	9 4/2/0 X 立/上	12 4/2/0 X 立/上
しゃがみ	3 +3/4/43 弱/弱/SA 立/上/下	6 +3/4/43 弱/SA 立/上/下	6 4/6/4 弱/SA 立/上/下	5 +1/1/41 弱/弱/SA 立/下	7 3/2/1 弱/SA 立/下	8 -13/0/0 X 立/下
近距離ジャンプ	6 X 立/上	7 X 立/上	8 X 立/上	6 X 立/上	6 X 立/上	6 X 立/上
しゃがみジャンプ	5 X 立/上	6 X 立/上	7 X 立/上	5 X 立/上	6 X 立/上	7 X 立/上

*空振り時はキッドレストド

投げ1	腕取り	投げ2	背負い投げ
弱/弱/弱/同時押し		弱/弱/弱/弱/同時押し	弱/弱/弱/弱/同時押し
3 - X X X		3 - X X X	3 - X X X

投げ3	地獄車	弱/弱/弱/弱/同時押し

リープ	中/中/同時押し
16-23	3-0, 弱/弱/弱/弱/同時押し
X	立 上

TC	近距離立ち中/一立ち強/弱
5	2/2/42
弱/SA - 弱/SA	立/弱/上

ケンの特長技は全体的にクセが少ないものが多いが、やや遠距離で相手を牽制できる技と、接近戦で小回りの利く技をうまく使いこなしていく必要がある。

近距離戦の牽制で多用するのが、リーチの長い立ち中めとしゃがみ中め。前者は先鞭をかすめるように敢らして相手の飛び込み封じに、後者は立ち中めの間合いよりもやや近い距離の相手と差し合う際に使える技だ。

近距離戦では、なんともしゃがみ弱め連打が使える。この技は非常に発生の早い下段なので、密着状態から2発ほど出しておき、ヒットしていたら後述のスーパーアーツにつなげる連続技を練習してみよう。また、しゃがみ弱めを当てやすいため、中段攻撃のリープアタックも合わせて使っていくといい。

唯一のターゲットコンボについては、動効技が近距離立ち中めなのでやや使いにくい印象を受けるが、2段目をキャンセルして弱の昇龍拳につなげればダメージは大きい。ジャンプ中めが相手をめくったあとや、近距離でブロックを成功したあとなどは積極的に狙っていくこ



踏み込み前蹴り / 前進しつつ前蹴りを繰り返す技。めり込ませるようにガードさせるとスーパーアーツ等で反撃を受ける可能性はあるものの、相手も正確に反撃するのは難しい。むしろガードさせてブロッキングを狙うくらいの気持ちで使おう。

寝巻かかと割り / レアがみガード不能のカット落とし。このタイプの「ジャンプしない」中段攻撃に対しては相手もガードが甘くなる傾向にあるため、使用頻度をわきまて使えばヒット率は高いのだ。また、この技は立ち中◎後に中◎ボタンを押しっぱなしにすることででも出すことができる。性能は◆+中◎と変わらないが、こちらは派生技という点を生かし「立ち中◎をガードして思わず動いてしまった」相手に当てるとの主な使い方になる。とはいうものの、立ち中◎をガードしたあとで冷

静に技を出されると、あっさりつぶされて痛い目にあうので、使いたくないように注意しよう。
紫電かかと落とし / 前進しつつ◆+中◎とは違ったカイト落としを繰り返す。発生は遅いがガードされてもスチはないので、起き攻めなどに使ってみよう。だが、この技の特長すべきはボタンを押し続けたときのフェイントにある。フェイントにするとき途中で止まるので、いきなり投げてみたり、驚いて技を出した相手を返り討ちにしたりと、工夫すれば面白い使い方が見つかるはずだ。
波動拳 / 拳に集中させた気を放出する飛び道具。連距離の相手に対する攻撃手段として有効な武器であることは間違いないが、スチが大きいので扱いが難しい。最も効果的な使い方は、レアがみ中◎をキャンセルして撃つ「足払い波動拳」だろう。

この連係は牽制効果が高く、近距離でレアがみ中◎がヒットすれば連続技になるので、どこまでヒットを確認してSAキャンセル疾風迅雷脚などにつなぐ連続技も狙ってみるといい。また、波動拳をEXで使った場合、2ヒットで相手がダウンするようになり、相対的にスチも小さくなる。

昇龍拳 / 攻撃判定の強いジャンピングアッパーカットで、弱、中、強、EXの順にヒット効が上昇する。EXを除けば無敵時間がそなもないもの、出した瞬間から投げられ判定がなくなるため、リブ後の2択や多段の対空兵器、SAキャンセルしての連続技など、用途が多岐に渡る必殺技である。また、技の強弱で攻撃判定が大きく変わるのもポイントで、弱は足元が強く、強とEXは横方向へ広い攻撃判定を持っていることを覚えておこう。



竜巻旋風脚(空中竜巻旋風脚)/連続踏み蹴りを叩き込む必殺技。地上の竜巻旋風脚はリユウ、豪鬼のものと同じ、どれで出してもしゃがんでいる相手に当たるのが特徴。主な用途はターゲットコンボやしゃがみからの連続技になるが、弱の移動距離が短いことを利用して奇襲戦に使うのも面白い。また、空中竜巻旋風脚がヒットして相手が空中にいる場合は、その後追い打ちが狙える。

昇龍裂破/ケンの特選マークともいえるスーパーアーツで、昇龍拳を3回連続して繰り返す。ゲージの長さは最も長く、ダメージは神龍拳について2番目。対空技として使えないこともないが、その場合は途中で相手を落としたりするので、主に地上の連続技として使っていくことになる。一見、他のスーパーアーツよりも地味な印象を受けるが、

連続技として成立するパターンは神龍拳と比べて見劣りするものではないし、ストックが2本あるのでEX必殺技を使っても連続技の機会を逃しにくいというメリットもある。

神龍拳/回転を加えながら垂直方向に昇龍拳を繰り返すスーパーアーツ。ゲージの長さは昇龍裂破よりも短いが、ストックは1本のみ。ヒット時にきちんとボタンを連射しておけば、標準的なキャラの約半分の体力を奪うほどの破壊力がある。連続技としては(神龍拳に限らず)ケンスーパーアーツすべてに共通していることだが、密着のしゃがみ弱⑧2回からSAキャンセルでつながるので、近距離戦では常に狙っている。また、神龍拳独特の使い方として、踏み込んだ相手に昇龍拳SAキャンセル神龍拳という荒技もある。

これは空中ブロッキングしづらい関係になっているので、強力な対空兵器として機能するはずだ。疾風迅雷脚/突進しながら連続蹴りのラッシュを叩き込んだあと、竜巻旋風脚で蹴り上げるスーパーアーツ。ダメージはケンスーパーアーツの中で最も低い、ストックが3本でゲージが短いというメリットもある。連続技としては、しゃがみ中⑧キャンセル波動拳のSAキャンセルや、前述のしゃがみ弱連打からなどからつながるため、チャンスの幅はかなり広い。また、出始めの突進速度が速いため反撃技としての性能も高く、大振りな足払い系の技などをガードしたときは画面中央でも「実装レベル」で反撃を狙っていける。全体的に堅実なプレイを好む人向けの性能を持ったスーパーアーツといえよう。

IBUKI

いぶき

高校生忍者

高校卒業を間近に控えたいぶき。学校推薦の就職ではなく、一般大学への進学を強く希望する。そのためには厳しい卒業試験にパスしなければならない。新しい出会いと甘い恋が待っている。そう思うだけで苦無磨きに力がこもる。「絶対、素敵な彼氏とキャンパスライフを楽しむんだから！」

高校生忍者・いぶきは、素早い身のこなしと、あらゆる体勢から繰り出される多彩な技の数々をもって闘う。特に移動技の多さ、運動能力の高さが突出しており、いかに相手を翻弄させるかが鍵だ。なお、前作「2ndインパクト」で狂威をふるったしゃがみ鳴きからのターゲットコンボと、一発逆転スーパーアーツである嵐心斬がなくなり、「押し」は弱くなった。



カラーバリエーション

額Pカラー



勝利

中Pカラー



勝利

強Pカラー



前方タッシュ

弱Pカラー



後方タッシュ

中Kカラー



立ちガード

強Kカラー



しゃがみガード

弱K中K強K 両陣押し



間間切れ真げ

登場シーン



パーソナルアクション



ブロッキング



エフェクトグラフィック

スタン



怒電



燃焼



凍結



投げ失敗



上段を飛び



横攻を飛び



せりもみ



叩きつけ



	近距離立ち	中距離立ち	強距離立ち	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	3 +5/-3/+5 B/SA 立/履上下	7 +6/-7/+8 X 立/履上	10 -3/-1/+1 B/SA/X 立/履上	5 +1/-1/+1 X 立/履上下	6 +1/-2/+3 B/SA 立/履上	6 -11/0/0 X/H 立/履上
中距離立ち	3 +6/-6/+6 X 立/履上下	7 +6/-7/+8 X 立/履上	14 -1/+1/+3 B/SA 立/履上	5 +1/-1/+1 X 立/履上下	6 +1/-2/+3 B/SA 立/履上	10 2/-1/+1 H 立/履上
しゃがみ	4 +5/-3/+3 B/SA 立/履上下	10 +2/-2/+4 B/SA 立/履上下	9 -3/-1/+1 SA/H 立/履上下	6 +5/-3/+3 B/B/SA 履下	7 -2/-1/0 X 履下	11 -8/0/0 X 履下
強距離ジャンプ	4 - 立上	6 - 立上	12 - 立上	3 - 立上	6 - 立上	11 - 立上
弱距離ジャンプ	4 - 立上	7 - 立上	12 - 立上	4 - 立上	8 - 立上	12 - 立上

*E1-90.0



いぶきの通常技は、特殊入力技や必殺技と同じようにクセの強いものが多い。それがこのキャラの特徴でもあるので、感覚的に使っていくのではなく、クセの強いものから順に覚えて、一つずつ丁寧に使っていきたい。

間合い別に見ていくと、近距離では立ち弱めと立ち中め、しゃがみ弱めと立ち中めの四つの技が役に立つ。立ち弱めは近距離版のほうは使わないようにし、遠距離版のほうをしゃがみ弱めなどからの連係として出していく。立ち中めもほぼ同じような使い方、多少間合いが離れてから出すのが通例。立ち弱め、立ち中めはヒット、ガードさせたときのこちらの有利時間がかなりあるので、固めや連続技を狙うときには重要だ。立ち中めのヒザ攻撃は「3rd」からどこでも出せるようになり、重要度が格段にアップした技。この立ち中めと立ち中めの二つの技は下段ブロック不能で、立ち中めも立ち中めほどではないが、ガードされてもこちらが有利という点を覚えてほしい。しゃがみ弱めは攻撃発生が遅いのが難点だが、貴重な下段技。これもガードされてもいぶき側が有利だ。

間合いが離れると、途端に有効な通常技が少なくなる。使い勝手はあまり良くないが、しゃがみ中めと遠距離立ち大を速度にまいていきたい。

リープアタックはこれまでのものと違って攻撃発生が速くなり、威力もだいぶ減ったが、それでも近、中距離でガードを揺さぶるには十分な性能だ。

地上投げは間合いが狭いのが欠点。空中投げはブロック対策になる。



ターゲットコンボ① / 垂直、斜めのジャンプのどちらからでも出すことができる。威力が高いがジャンプ強り自体の判定が弱く、当たるのが難しい。

ターゲットコンボ② / TC①よりも威力は落ちるが、弱りのリーチのおかげで使い勝手が良い。

ターゲットコンボ③ / さらに威力は落ちるが、ブロッキング後の割り込みに強い。

ターゲットコンボ④ / 最後の立ち強りはこのターゲットコンボ専用の特殊な技で、ヒット、ガードのどちらでもこちらが有利。おまけに必殺技キャンセルが可能。翻打りや旋につなげて大ダメージを期待できる。ただし、座高の高いキャラ以外にしゃがまれていると最後の強り部分がヒットしないので、相手が立ち状態で見えたとときだけ狙うようにしよう。

ターゲットコンボ⑤ / 立ち中が含まれているため、意外にスタン値が高い。最後の中強りは通常の中強りとは性能が違い、ガードされてもこちらが有利だ。

ターゲットコンボ⑥ / 初段が近距離立ち強りなので、相手のわずかなスキに入れたり、ジャンプ中必中から入れることができるのが利点。ただししゃがまれていると初段や途中の中強りが空振りするといった欠点もある。最後の強りは遠距離立ち強りと同じものなので、ヒット時にはハイジャンプキャンセルをかけて、放ったままに相手を追いつける。

ターゲットコンボ⑦ / 中強り自体の性能が、攻撃強りがすごく遅い、背の低い相手には当たらない、どかなり悪いので、使える場面はあまりない。

ターゲットコンボ⑧ / 基本的には前述のTC⑥と同じものだが、技の始めが近距離立ち強りのヒット落とし(2段技)になっている。近距離立ち強りは攻撃力発生が遅く、近距離認識範囲も狭いので、狙えるチャンスはあまりない。

ターゲットコンボ⑨ / しゃがんでいる相手、背の低い相手にも使える。固め用のターゲットコンボ。主に2発目止めで使用する。初段が上段。下段のどちらのブロッキングでもとられてしまうが、2段目の立ち中強りで止めると、ガードされてもこちらが有利。この立ち中強り部分は、通常の立ち中強りよりもさらに3フレーム有利となっている。また、キャンセルをかけることもでき、ここからリーキキャンセルで間髪をたたくこともできる。近距離就での主な選択技の一つだ。



巻き返り / [2nd]以前の遠距離立ち強めで、ヒットさせてもこちらが不利。キャンセル不能で上下ブロック可能という、利用価値のない技だ。横薙ぎ/2段技で、相手が近くから飛び込んできたときの対空技として使える。ここから強ひしゃがみ強ひ立ち強みの各種ターゲットコンボに派生させることも可能。

裏巻き返り / [2nd]以前の遠距離立ち中必。攻撃発生がかなり遅い上に、真横にしか判定が出ていないため当たりが弱く、しかも小さい相手にはしゃがまれていると当たらない。おまけにヒットさせてもこちらが不利で、キャンセルをかけることもできなという利用価値のない技。大きい相手(リュウ、ケン、ショーン以上)に対してここからのターゲットコンボをたまに狙う程度だ。

蹴降き / ジャンプしてカト落としをしてみよう派手な技。当然しゃがみガード不能だ。攻撃発生のあるまの速さにヒットさせることが困難だが、ガードされてもこちらがかなり有利なので、うまく連携をつくって活用していきたい。ヒット時には雷時雨などさまざまな攻撃が入る。

秒斬 / いゆるスライディング。すごしてもめり込むと反撃されてしまうので、やや離れた間合いから出し、先着を当てるよう心がけよう。

荒蹴返り / 中〜遠距離蹴で空振りするくらい感覚であらかじめ出しておき、相手の技をつぶしていくように使う。対地用の強力な技。攻撃判定の強さを備えて、少し隙の空いたときに出そう。

追撃拳 / スタン値が非常に高いのが特長だが、遠距離立ち強ひそのものの攻撃発生が遅く、裏身自

体の攻撃判定もさほど大きいわけではないので、当てることはほぼ不可能。また、[2nd]のときと違い、キャンセルをかけることもできない。

雷駆け / [3rd]から知った新必殺技。一定距離を一瞬で前進する移動専用技だ。弱中強による違いは移動する距離で、弱は短く強は長い。無敵時間などはないが、通常技やターゲットコンボからキャンセルで出して急接近し、投げを狙ったりといった奇襲をかけていくのに利用できる。

落地越え / 前方へ大きく宙返りする華麗な新必殺技。ボタンによる違いは宙返りで前進する距離で、弱は短く強は長い。頂点を過ぎてからは苦無と露矢を出そうとができる。このときのコマンド入力、常に相手のいるほうへ向かって行おう。なお、着地の瞬間にわずかながらスキが存在する。



壁/真横(前方)へ閃光付きの高速回し蹴りを放つ技。弱は2回、中は2回+追加入力で最高3回、強は3回、EXは4回+蹴りの回数が決まっている。また、レバーを下方向に入れることで、弱は2段階、中は追加の3段階、強は3段階、EXは2段階以降を下段階し蹴りに派生させることができる。

普段は中攻撃からつながり、ガードされても(2発目止めなら)ほとんどスキのない中旋を通常技キャンセルで出して叩いていき、ヒットしていれば追加入力を。というように使っている。龍巻/相手の頭上へ向かってジャンプし、2回蹴りつける中攻撃。ヒット、ガードを問わず、相手キャラに触れたあとは後方へ大きく蹴り返り、この間に苦無や西朱雀を出すことができる。移動距離は弱一短い、強一長いと大体決まっています、そ

の範囲のなかである程度ホーミングしてくれる。なお、EX飛燕はどこで出しても相手キャラの位置へ跳んでいく。重要なのは威力の高さとリスクの小ささだ。確実にヒットさせるのは難しいが、弱ならば+中必より速く、EXならどんなに離れていても高速で襲撃できる点に注目してほしい。スキはEXが最も小さく、次いで弱一強一中の順で大きくなっていく。空振り時のスキはEX版が小さく、弱中強はどれも同じでわずかに長い。龍朱雀/空中から大量の苦無を投げる、空中専用スーパーアーツ。押すボタンで速いがあり、弱は攻撃発生が早く急角度で下へ投げ、強は攻撃発生が遅く浅い角度で速くへ投げる。中はその中間だ。ボタン連打でヒット数が大幅に上がる。実はSAゲージのストック数が多いのが最重要な技である。

龍巻し/投げと打撃という2種類の性質に自動で変化する特殊なスーパーアーツ。相手キャラを投げられる状態であれば、雷打の強化版といった演出の威力大な投げ技になり、投げられる状態にない場合には、掌から大量の気をとばしらせる近距離用の打撃技になる。とはいえ投げ割合は非常に狭く、打撃になったときの攻撃力発生もかなり遅いため、狙うのが難しい。さらに打撃のスキが尋常でないほど大きいので、リスクは大きい。龍時雨/3本の苦無を地面(足元)へ向かって投げ、これがヒットすると相手を知り知り演出にリタメージを与える。スタン値が高いのが魅力だが、総ダメージ量が低く、ストック数が1で、相打では演出まで発動しないなど欠点も多い。攻撃発生は早いので、連続技として狙っていくのがいい。

ELENA

エレナ

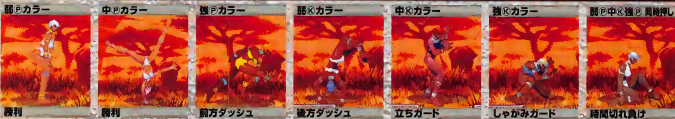
大地の闘士

日本の友達と別れてもう1年近くが経つ。エレナは新春からフランス留学することになっていた。毎日の楽しい闘いも、しばらくはおあずけかも……
そう考えると、いてもたってもいられない。「よーし、新しい友達を見つけにいこう!」

過去に奴隷たちが手錠を付けられた状態で闘うために編み出したカポエイラ。これを格闘スタイルとするエレナは、拳による攻撃はなく、すべてが足技。故にリーチが長く、それを生かした中間距離での牽制を得意としている。また、前方ダッシュなどの補助力にも優れており、いざ接近戦に持ち込んだときでもラッシュこそ許されないが、通常技の強さが光る。



カラーバリエーション



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	6 0/0/0 弱/SA 立/上 下	7 2/1/0 弱/SA X 立/上 上	14 4/2/0 X 立/上 上	4 4/4/14 弱/SA 立/上 下	8 2/1/0 X 立/上 下	11 2/1/0 X 立/上 上
しゃがみ	3 1/1/1 弱/SA 立/上 下	7 3/2/1 弱/SA 立/上 下	8 7/5/3 X 立/上 上	5 3/2/2 弱/SA 上 下	9 3/2/1 X 上 下	12 9/0/0 X 上 下
ジャンプ	4 - X 立 上	7 - X 立 上	7 - X 立 上	4 - X 立 上	8 - X 立 上	10 - X 立 上
斜めジャンプ	3 X 立 上	7 X 立 上	7 X 立 上	4 X 立 上	8 X 立 上	10 X 立 上

投げ	レッグリフトスルー	弱中強同時押し	リープ	中中強同時押し
	3 X	7 X	16 2A 3弱/中/強/上/下	11 3弱/中/強/上/下
TC1	ジャンプ弱中→中強	3 X X	TC1	ジャンプ中中→強中
	3 X X	立 上		X X 立 上
TC2	立ち強中→立ち強中	14 X X	TC2	立ち中中→しゃがみ強中
	11/0/0/0 X X	立 上		X X 立 上 下 上

冒頭でも述べた通り、エリナの通常技はすべてが足技になっている。また、近距離、遠距離の割合による技の区別がないのも特徴の一つだ。また地上戦で牽制効果の高い技だが、しゃがみ弱中しゃがみ中強の二段をはじめ、立ち中強などのリーチの長い技が挙げられる。近距離戦では有利な状況をつくり出せる立ち弱中を軸に連携を組み立てていく。ただし、この技は上下両方でブロックされてしまうので、前述の二段技を含め、下段ブロックキングされない立ち強中とリープアタックを繰り返して攻め立てることが大切だ。対空には立ち中強が最適。攻撃発生が早く、二段技のため、空中ブロックキング対策も兼ねてくれる。また、上方向に判定の強いTC2②を先読みで出すのも意外と有効だ。跳び込みは下方向に判定が強く、二段技であるジャンプ強中がメイン。それに加え、TC1①を使っていくといい。TC1①は1段止めと出し切りを使い分けることで、跳び込みバリエーションを持たせることができるぞ。さらに、ジャンプ中中は相手をめくることが可能。ガードの振き振りから連続技を組むために活用しよう。最後に、新たに追加されたターゲットコンボについて。どちらも連続ヒットし、TC3①は有利な状況を維持できる。だが、1段目が一部のキャラクターのしゃがみに対して空振りしてしまうため、使いどころが難しい。TC2①は相手を浮かせられるが、そのあとに追い打ちは狙えない。また、ガードされるときはスキも大きいので、使う必要はないだろう。



ハンドスタンドキック、ハンドスタンドウィップ/どちらもしゃがみガード不能の中段技。◆+中◎は◆+中◎に比べて攻撃発生が遅いがスキは小さく、◆+中◎はその逆、連係に絡ませてガードを崩したり、中間距離での牽制技として使う。

ラウンドアーチ/宙に浮いて攻撃するため、足払い系の技をかわしながら攻撃可能。ガードされてもこちらが有利なので、近距離戦で威力を発揮する。また、判定が強いため、中間距離で置いておく感じで出せば、相手の牽制技をつぶせる。

スライディング/前進しながら攻撃できるので、中間距離で役立つ。ただし、深くガードされてしまうと反撃は必至。多用は禁物。足先がギリギリ当たる間合いで使うようにすれば、ガード時の間合いが適いので、多少反撃は受けにくくなる。

スクラッチホイール/上昇系の対空技。ただし、通常時は判定が上方向に強いだけで、無敵時間は一切存在しない。極度に相手の跳び込み攻撃を落としたら、無敵時間のあるEXスクラッチホイールを使うという。なお、強とEXは攻撃力が高いので連続技に絶めていくことをオススメする。また、攻撃発生が早さ、EXならそれに加えて無敵時間の存在を利用し、地上版の割り込みを使うといい。とはいっても、ガードされると大反撃を受けるので、乱用は控えたほうがいいだろう。

ライノホーン/ガードされたときのスキは前作に比べて小さくなったが、相変わらず有効な使いどころが見当たらない。スキの小さい回、またはEXライノホーンを中間距離から出し、ガードされてブロックを狙ってみるのもいいが……。

*EXの難关(5発目)の上/下ブロック可能

マレットスマッシュ/しゃがみガード不能の中段必殺技。前作では攻撃発生が遅さかネックになっていたが、それは解消され使い勝手のいい技に変更された。また、空中技扱いなので、ジャンプ攻撃同様、ブロックの受け付け時間が短い。故にブロックされにくくなっている。通常技をキャンセルして出し、うまく連係に絡ませていく。なお、ガードされてもスキはない。中以上で出せば、有利な状況を作り出せるぞ。

リンクスタイル/地面に手をつけて、下段の回し蹴りを繰り返す新必殺技。一応、弱またはEXリンクスタイルがしゃがみ中◎から連係技になるが、ガードされたときのスキは大きい。長いリーチを生かして足先が届くように、中間距離からの奇襲技として使うのが妥当といえる。



スピニングサイズ 通常のスピニングサイズは連続技に使えないので、リーチを生かして中間距離から出していく。このとき使うのは、反撃を受けにくい脇払い。ヒットしていたら追加入力で連続技にし、ガードされた場合には、ブロッキングを狙ったりディレイの追加入力で相手の反撃をつぶしていく。ただし、追加入力をガードされたときのスキはかなり大きいので注意。なお、EXスピニングサイズは通常時のものより攻撃発生が早くなるため、しゃがみ中から連続技にすることができ、EXスピニングサイズを決めたあとは、追加入力を行えば相手を浮かすことができ、そこから様々な追い打ちが可能。よって、EXスピニングサイズは追加入力せずに使っていく。スピニングサイズ後の追い打ちに関しては、P.113の基本連続技を参照してほしい。

スピニングビート / スクラッチホイールの強化版。SAゲージが短いためタマリやすく、ストック数も3と多いので、積極的に使っていく。通常技キャンセル中、または強スクラッチホイールをSAキャンセルしての連続技に絡めていくのがこのスーパーアーツのメインとなる使い方だ。また、空中の相手に対しては全段ヒットしないためダメージは期待できないが、上方向への判定の強さを生かして、対空技としても使っていく。

フレイブダンス / リープアタックと同じような飛びヒザ蹴りで突進し、それがヒットすると無数の蹴り技を叩き込む。この技はスピニングビート同様連続技専用スーパーアーツとして使っていくのが基本。また、攻撃発生早さと突進力を生かして、少し間合いが離れるような必殺技(クリアン

のチャリオットタックルなど)への反撃技としても使っていく。なお、空中の相手に対してヒットさせた場合はほとんどの攻撃が空振りしてしまう。その上、状況によっては相手が起き上がったから反撃を受ける可能性があるので注意しよう。

ヒーリング / 自分の体力を回復することができるスーパーアーツ。全体力の約1/3を回復することが可能だ。発動後ボタン3回同時押しすると、スピニングのモーションをキャンセルでき、スキを減らすことができる。ただしこの場合の回復量は、通常時の1/3程度に抑えられてしまう。回復中に攻撃を受けると回復が中断してしまうので、使いどころは相手をダウンさせたあとがいい。最も安全なのは投げの直後。ただし、状況によっては回復をキャンセルしない反撃を受けてしま

NECRO

ネクロ

バイオサイバー

組織の執拗な追手は、ネクロとエフィーに安息の時間を与えなかった。間に余り疾走しても、僻地に身をくまませても、黒い影は彼らの前に現れ、かすかな希望をむしり取ってゆく。しかしネクロは信じていた。いつか必ず「本当の自由」が手に入る日を。

DNA改造を施され、伸縮自在の体を持つネクロ。あらゆる闘合にに対応する攻撃手段を持ち、その攻撃範囲の広さは空中においてもいかになく発揮される。地上に固執することなく、上空から相手を押さえ込んでいくのが有効な戦法だ。画面端でのドリルキックを絡めたラッシュと、首段の緩慢な動きで画面全体を支配する……これがネクロの野望である。



カラーバリエーション



登場シーン



パーソナルアクション



ブロックング



エフェクトグラフィック





飛び1 ショルガーアタック

レバー中立⇨+強⇨同時押し



飛び2 フランケンシュタイン

⇨+弱⇨同時押し



飛び3 ジーマンスープレックス (相手の頭で顔と同時押し)

⇨+弱⇨同時押し



リープ 中⇨中⇨同時押し

16⇨23 3⇨7/0⇨1⇨9



TC ⇨+弱⇨立ち中⇨

4 3⇨3⇨1



ネクロの通常技は、リーチの長いものばかりで構成されている。しかし、これらはモーションが大きい判定がやや弱いのが悩み。それらを補うのが、レバー引きの通常技である。こちらはリーチが短いが、攻撃発生が早いものも多く、接近戦での信頼に耐えうるのだ。レバー引きのなかで注目したいのは3つ。あらゆる局面で役に立つ⇨+中⇨、相手を浮かすことができ、追ひ打ちを狙える⇨+強⇨、相手より大幅に先に動ける上に、対空技にもなる⇨+強⇨である。強攻撃は攻撃発生が遅いのを使う局面が少ないが、うまく取り入れていきたい。

立ち攻撃では、キャンセルはかられないが牽制に最適な立ち中⇨をメインに、同じく立ち中⇨、リーチの長さで遠距離を制する立ち強⇨、先読みのジャンプ防止として立ち強⇨を使う。

しゃがみ攻撃は接近戦での下段としてしゃがみ弱⇨、対空只頼としてしゃがみ中⇨、最もリーチのある遠距離の下段としてしゃがみ中⇨を使う。ジャンプ攻撃は、早出して制空権を握るジャンプ強⇨だけを忘れないように。



エルボーキャンノ / 肘を突き出すようなモーションの技。ブロックは上段下段の両方でできてしまうが、横方向の押しが強く、当ててもガードされても相手を大きく突き放すことが可能。
ドリルキック / ネクロのラッシュの核を担う重要な技。弱中強での違いは角度。弱が横やがで、中強になるに従い角度が急になっていく。この技はヒット数が最大で2に設定されているので、弱はヒット後に反撃がほぼ確定している。よって、角度の急な中、強をメインに使うことになる。ジャンプ攻撃なのにしゃみがガード可能なのが残念だが着地のスネが旨無なのがおもしろい。
トルネイドフック / 回転しつづらリットを繰り返す、ネクロのメイン必殺技。弱中は2ヒット、強は3ヒットするようになる。攻撃発生時の違いが懸

念に見られ、弱はかなり早く、強はかなり遅い。また、弱はヒットした場合相手を浮かすことができ、両面端なら遠い打ちを狙えるのが特徴。強をヒットさせると相手は相手を振り向かせる効果があるので、そこに通常技などで追い打ちを狙える。EX必殺技にするとヒット数が増えるが、1ヒットごとのダメージが低いので、使う機会は少ない。
電磁プラスト / 体を強めて頭~胴体に電気をまとった技。割れ目に出ているように見えるが、実際は相手のめくり攻撃にも対応しているし、地上戦でもそれなりに活躍するほど攻撃判定が大きいのが利点。弱中強の違いは攻撃発生、持続時間、ヒット数である。弱が早く、短く、ヒット数が少ない。電磁プラストのダメージは、1ヒットごとにほぼ一緒なので、強電磁プラストのクリーンヒット時の



ダメージは凄まじいものがある。ボタン連打によって持続時間のめを延長することが可能なので、優秀できる対空兵器として多用してこよう。
ライジングコブラ / 大きく体をのけらせたあとにかかと落としを見舞う技。判定がかなり強く、しゃみがガード不能なので、起き攻めに使っていくし、弱中強の違いはほとんどなく、EX必殺技にしたときも、移動距離が若干伸びて2ヒット技になる程度の違いしか無い。
フライングバイパー / 小ジャンプしつつ両手を伸ばして叩く技。弱中強の違いは移動距離。弱が短く強が長い。発生が遅いが、しゃみがガード不能なのでとにかく使うと効果的。EX必殺技にすると発生が早く、2ヒット技になり、少しだが相手を追撃するようになる。奇襲にはもってこいだ。



スネークファンク／弱く相手の足元をすくう立ちガード不能技。ヒットすると相手を後方に放り投げ。相手が空中にいる間は追い打ちが可能だがスネークファンク自体のダメージは地面に落ちたときに入るようになっているので、下手な追い打ちはかえってダメージを減らすので注意したい。また、この技は投げ技ではなくブッキング不能の打撃技。よってこの手の技に共通したお約束で、クイックスタンディング不能。弱中強の違いはほとんどないが、弱が技後のスキが小さく、強がダメージにおいて優れている。相手がしゃがみくらいならば、中攻撃キャンセルで連続技にもなる。強力な下段技として少しちらつかせていこう。

超電磁ストーム／電磁プラスの強化版で、さらに広範囲に攻撃判定を持たせ、なおかつ近距離の

相手を吸い込む効果もある。攻撃発生が早くダメージもかなりのもの。ボタン連打でヒット数を増やすことができ、ガードされてもゲージ量がなかなか減く、連続技、起き上がり、割り込みが大活躍するネクロの切り札。ストック数は1だが、それをものともしない高性能ぶりに感謝しよう。スラムダンス／投げ技系のスーパーアーツで、単発ダメージにおいてネクロ最大を誇る。しかし、発動してからジャンプで回避されるので、確実性に不安が残る。空振り時のスキは小さいので、ジャンプで逃げた相手を攻撃する選択も知っておくといい。リープアタック後がドリルキック後などが強い目だ。トルネイドフックにSAキャンセルをかけて使ってもいいが、コンボ補正によりダメージが激減するのでよく考えよう。

エレクトリックスネーク／地面を通う電気を発生させる飛び道具系のスーパーアーツ。ダメージは低いけど3ヒットしてすべて下段判定がゆえに、相手にブッキングされにくいので使い勝手はいい。ガードされると若干スキが大きいが、攻撃発生がそこそこ早く、SAゲージも短いので頻りに使っていけるのが特徴。ダメージの低さは回転率で勝負といった具合だ。そして、相手のスタンゲージ増加量にも注目しておきたい。

画面端でヒットさせた場合は、浮いた相手に追い打ちが可能になっている。また、この技は地面を通過していく性質上、空中の相手には絶対に当たることができない。つまり、弱トルネイドフック後にSAキャンセルでこの技を出しても意味がないということだ。

ORO

オロ

仙術の怪者

「……敵じゃの〜」オロの退屈は極限に達していた。若手ファイターを勝手に弟子入りさせてもみるが、どいつも長続きしない。ある日、たまたま興味をひく俗世の噂が耳に入った。「謎の組織に、業を極めし者が……ま、それなりに遊べるじゃろ」

夢幻自在な攻めを得意とし、匪類なイメージの強いオロ。それだけに、技一つ一つの性質を知り、的確に使い分けることが必要だ。特殊なスーパーアーツを駆使した独自のフッシュは、手さにもそれも敵愾するものといえよう。冷静な判断とテクニックを武器に、相手をとことんまでに弄弄する。それを身につけた先には、仙人の境地が見えるはずだ。



カラーバリエーション

弱々カラー



勝利

中々カラー



勝利

強々カラー



前方ダッシュ

弱々カラー



後方ダッシュ

中々カラー



立ちガード

強々カラー



しゃかみガード

弱々中々強々 異調押し



間隔切れ負け

空撃シーン



バーナールアクション

フロッピング



エフェクトグラフィック

スタン



感電



燃焼



凍結



投げ失敗



上段き飛び



横殴り飛び



きりもみ



叩きつけ



	近パンチ	中パンチ	遠パンチ	近キック	中キック	遠キック
近距離立ち	1 A B/SA 立/屈上下	6 A B/SA 立/屈上下	18 X,X 立/上	3 A B/SA 立/屈上下	5 A B/SA 立/屈上下	8 X 立/屈上下
中距離立ち	1 A B/SA 立/屈上下	7 X 立/屈上下	18 X,X 立/上	4 A B/SA 立/屈上下	7 X 立/屈上下	8 X 立/屈上下
しゃがみ	5 A B/SA 立/屈上下	8 A B/SA 立/屈上下	7 SA 立/屈上下	4 A B/SA 立/屈上下	7 A B/SA 立/屈上下	11 X 屈下
ジャンプ	4 X 立/上	4 X 立/上	11 X 立/上	10 X 立/上	4 X 立/上	4 X 立/上
斜めジャンプ	4 X 立/上	11 X 立/上	10 X 立/上	4 X 立/上	4 X 立/上	4 X 立/上

投げ1 首締め回車

レバー中ロタ→+弱→弱×同時押し



投げ2 巴投げ

←+弱×弱×同時押し



投げ3 空中蹴車

ボタン①弱×弱×同時押し



リーフ 中×中×同時押し

3→7→0→4→1→6→9



TC 近距離立ち弱×→立ち中×

3→7/4/3



難解に思えるオロも、通常技に関してはオーソドックスなものが多い。リーチに優れる技から、攻撃発生早い技まで、用途別に十分なものが用意されている。

近距離で使う技としては、攻撃発生早い各種種攻撃のほか、キャンセル可能で連続技に使える近距離立ち中×、しゃがみ中×が挙がる。また、浮かせ技の近距離立ち中×も、空中コンボにつなぐ技として重要だ。一方、少し離れた間合では、下段をかすむ性質のある遠距離立ち中×、リーチの長い遠距離立ち中×のほか、ダメージを奪える下段技として使えるしゃがみ強×、スタン値の高い立ち強×なども選択技の一つになる。

ジャンプ攻撃は、下方向に強いジャンプ中×と横方向に強いジャンプ強×の2つに加え、2段技のジャンプ強×も使ってみよう。また、ジャンプ直後に中×を出せば、しゃがみガード不能の中段攻撃になる。

投げは2種あるが、安定したダメージが見込める投げ②を主に使いたいところ。投げ①はつかみ技だが、振りほどかれるのが早く、使い勝手がいいとはいえない。

特長技	2段跳び	(ジャンプ中) 要素	特長技	まわし討	◆+中◎
必殺技	日輪掌	◆タメ◆+中◎	必殺技	翔ヤンマ	◆タメ◆+中◎
技16 / 中16 / 奥14 / EX16	弱6 / 中4 / 中4 / 弱2 / 中2 / 中2 / 中2 / 中2 / 中2 / 中2		弱7 / 中7 / 強3 / EX6	弱22 / D / 中30 / D / 中38 / D / 中44 / D / 中48 / D / 中54	
必殺技	仁王力	◆タメ◆◆+中◎			
			弱10 / 中11 / 強12	弱15 / D / 中15 / D / 中15 / D / 中15 / D / 中15 / D	
必殺技	人柱選り(人柱選り)	◆タメ◆+中◎(空中で◆◆+中◎)			
技20 / 中20 / 強26 / EX22	弱10 / 中10 / 中10 / 中10 / 中10 / 中10 / 中10 / 中10		弱20 / 中20 / 強26 / EX22	弱20 / 中20 / 強26 / EX22	

2段跳び / 「3rd」からの新技。これより空中での選択肢が増えたが、着地時ではできない、斜めでもあまり角度が付かないなど制約も多い。

まわし討 / 前進しつつ裏拳を繰り出す特殊技。主に中間距離からの接近手段として使用する。

日輪掌 / 発射角度の違いを利用し、地上の相手に弱、ジャンプ防止の牽制に中、強を使うことになる。弱はそれなりに大きく、多用していいほどの信頼性はない。使用頻度をやや抑え、スーパーアーツを絡めた連発に使うのが基本になる。

一方、EX日輪掌は2段技。地上の相手には水平、空中の相手には斜め上と自動的に切り替わるほか、一定距離進むと自動連発の性質まで加わるという優れたものだ。相手を強に追い詰めるときや起き攻め時に役立つことはもちろん、複数のスト

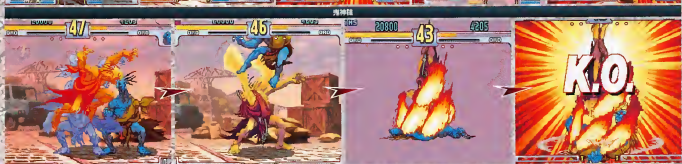
ック技を持つ後行調と組み合わせても面白い。**翔ヤンマ** / 弱はほぼ垂直方向に攻撃し、中、強となるにつれて横方向への前進力が増す。強は多段技になるので、対空兵器としての信頼度も高い。

EX翔ヤンマは無敵時間があるのが大きな長所。リスクは高いが、ときには割り込みや起き上がりに使ってほしい。また、通常の翔ヤンマとともに、SAキャンセルでヒット時には攻めを継続しつつ、同時にガードされたときのリスクを軽減するという工夫も頭に入れておこう。

仁王力 / ブロックキング不能の打撃投げで、ダメージとスタン風になれるのが大きな長所。近距離立ち中や、密着でのしゃがみ中キャンセルで連続技にすることができ、このコンボがオロにとっての重要なダメージ源になる。ヒット後には相手

がクイックスタンディング不能になるため、起き上がりや攻めやすいこともポイントだ。**人柱選り** / 高く跳び上がり、上空から相手を踏みつける技。弱中強の順に移動距離が伸び、距離を調節すればいくらも狙える。ガードされたときの弱は大きい。距離が離れるため大きな反撃は受けにくい。一方、空中版はジャンプ攻撃のひとつとして利用価値が高く、下り際に超高空でヒットさせれば空中で追い打ちが可能。また、ジャンプ直後に使えば中段攻撃になる上、ボタン連打でヒット数を8まで増やすことができる。

EXにした場合、地上版は相手の頭上に自動追尾する性質が追加され、最後のケズリに使いやすいほか、空中版はより、下りを問わず、ボタン連打で最高9ヒット、ダメージの高さが魅力だ。



鬼神力 / 発動後一定時間、いずれかのボタンを押せば、高威力の投げ技を出すことが可能。この投げは地上版、空中版の両方が存在し、弱中強のボタンによって微妙に性能が異なる。弱は発動が早い代わりにリーチが短く、強はその逆という寸法だ。また、鬼神力中も、○ボタンが絡む技(リープや投げなどの同時押し技を含む)と各種必殺技は通常どおりに出すことができる。

一方、◎同時押しの**鬼神龍**は、その場から相手に飛びかかる投げ技。発動は遅いだが、発動直後に投げ判定発生まで無敵になるので、割り込みには最速だ。当然、相手に見られてしまうとジャンプでかわされるもの、スキは小さくて、反撃を受けることは少ない。鬼神力とまったく性質が異なるため、使い分けに意味があるのがうれしい。

夜行魂 / 飛び道具に近い性質を持つスーパーアーツだが、その特徴は異様なまでの弾速の速さにある。端に追い込んでのラッシュに、起攻めにと、特殊な性質を利用した使い道は多種多様だ。ストック数が3であることも、この技の価値をアップさせる要因のひとつとなっている。

◎同時押しの**夜行大砲**は、極大のダメージと派手さがあり、地上の相手にヒットさせれば、その後さらに追い打ちを照うことも可能だ。しかし、その性質上実戦でヒットさせることは難しく、魅せ技の域は越えないというのが正直なところ。一応空中コンボに組み込むこともできるが……。相手の残り体力がわずか、かつSAゲージがMAXなら、ケズリを使ってみるといい。この技でどめを差せば、専用の勝ちポーズが見られるぞ。

天狗石 / これも、一定時間発動するタイプのスーパーアーツだ。発動すると頭上に3つのガラクタがつき、オロの技とともに攻撃を仕掛けるというしきになっている。もちろんガラクタにはケズリ効果があるので、相手にプレッシャーを与えるという意味でも効果は高い。

しかし、実際に使えるのはむしろ◎同時押しの**天狗乱石**のほう。こちらはタイマーの減りが早い代わりにガラクタが5つに増え、よりきつい攻めが突進できる。同時に、ガラクタを絡めた空中コンボも途中でヒットが切れなくなるため、大ダメージコンボの作成も可能だ。例えば、近距離立ち中Pの2段目をスーパーキャンセルしての天狗乱石発動。その後通常技をうまく組み合わせれば、凄まじいダメージのコンボが完成する！

SEAN

シヨーン

熱風キッド

シヨーンもいよいよ格闘選手権に出場することになった。だが師匠のケンには驚くくらい強い。『お前の手の実力じゃ腕をかくだけだ!』大競争者まであとわずか。なんとしても、ケンを超える『自分だけの型』を奪得しなければ!

師匠がケンというシヨーンは、これで三度目の登場となる。その戦闘スタイルもリユウ、ケンタイプに似ているため、非常に扱いやすい。近距離戦においては想像を超える攻撃力を持つ。さらに師匠ケンを遥かに上回る機動力を持っているため、その機動力を生かすは休むことなく攻め続けることができる。スピードで相手を簡単に転倒する、それがシヨーンだ!



カラーバリエーション



空手シヨーン



ハンガリアンシヨーン



スロウキック



イベントクラッシュ





投げ1 セオイスルー

レバー中立or↑時だけ不可同時押し



投げ2 トモエスルー

↑時だけ不可同時押し



リープ 中or中必同時押し

16/23 5/0.9/1.1/1.1/1.1



TC1 近距離立ち中or一立ち強◎

5 2/0/12



TC2 近距離立ち強or↑時強◎

6 4/4/12



ショーンの通常技はリュウ、ケンに似たタイプで、どの技も簡単に扱うことができる。なかでもしゃがみ前やしゃがみ中必は、ショーン自体の機動力が高いこともあり、地上戦で非常に使いやすく、刺し技としても重要する。今回から新しく変更された遠距離立ち強◎は、技の発生こそ多少遅いものの、抜群の対空性能を持っている。ほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができるので、とても頼りになる技だ。また、立ち強◎も変更されて、今までのアッパーが近距離技になり、遠距離立ち強◎が新しく追加された。この技は拳を上から振り下ろす技で、発生も早らリーチも長い。牽制技として使おう。

ターゲットコンボに関しては、前作の「2nd」と同様に2つあり、TC1はボディブローを決めたあとに直し蹴りを繰り返す技になっている。TC2は、近距離立ち強◎のアッパーからしゃがみガード不能の頭突きに派生する技になっているが、近距離立ち強◎一頭突きに連続ヒットにはならないことを覚えておこう。ちなみに、頭突き部分は2段技で、リーチもある。

特選技 ショーンバチキ ◆+強B



必殺技 ショーンタックル

特選技 ローリングソバット ◆+強B



必殺技 ◆◆◆◆◆+強(ボタン押しっぱなし)

特選技 前転 ◆◆◆◆+弱



必殺技 ドラゴンスマッシュ ◆◆◆◆+弱

必殺技 トルネード ◆◆◆◆+弱



ショーンバチキ、下半身がこっくりと回し、相手に対して頭突きをこめす暴快な技。2段技のしゃがみガード不能の中段攻撃で、TC2の2、3発目と同じ技となっている。

ローリングソバット、前方に飛び蹴りながら体を一回転させて、その勢いを利用して振り足を放つ。「3rd」からの新技で、空中に浮いている時間があるため、相手の下段攻撃をスラス性能を持っている。しかし、Qどヒューゴー以外にはしゃがんでいる相手に当てることができないので、下段攻撃をスラスしても、技を当てることができない。

前転、体を小さく丸めて地上を転がる技。弱中強の順で前転の移動距離が長くなる。前転中は投げられ判定がなく、相手と接触している状態で出せば相手の裏側に当たることできる。しかし前転の

終わり際にはスキがあり、投げられ判定も出てしまうので注意しよう。

ショーンタックル、体を低くしなから、相手の足もめがけて突進する技。コマンド入力時にボタンを押し続けることによって、下段攻撃に変化し、ボタンを押し続けると移動だけで終わるというトリッキーな技。前転と同様に、弱中強の順で移動距離が長くなる。

ドラゴンスマッシュ/ショーン版昇龍拳。前作のドラゴンスマッシュは相手を浮かせたあとに、ジャンプの頂点付近で追い打ちをしていたが、今回は技のモーション自体が変化し、両方の拳で相手を突き上げるようになっている。

無敵時間はなく、攻撃判定もあまり強くないので、相手のジャンプ攻撃に非常につぶされやすい。

だが、EXドラゴンスマッシュのほうはノーマルと違い技の開始時に無敵時間が存在するので、対空技として使うことができる。ノーマルのドラゴンスマッシュは、連続技用として使用する。

トルネード、空中に並びながら、回し蹴りを連続で繰り返す技。弱中強でヒット数と攻撃発生早さが変わり、初段がヒットすれば最後まで連続ヒットする。ただし、先の実験部分で当ててしまうと2発目以降が空振りしてしまう恐れがあるので、前作のように「とりあえず出しておいていい」という技でもなくなった。また、戻り時間も変更され、ヒットガード後は不利な状態。しかしヒットした場合はほぼ五分のようなものなので、トルネードを使わない手はない。むやみに出さずに、的確に使ってこよう。



リュウビキヤク / 体を反転させて、そのまま跳びはねながら蹴り技を繰り返す技。しゃがみガード不能の中段攻撃で、前作に比べて攻撃発生が早く、空中の軌道も若干変化しただけで、強で出せば、十分に中段攻撃としての役割を持たすことができる。弱中強で距離が変化し、弱で出せば移動距離が短く、中は弱よりも長く移動し、強で出すと画面の半分以上移動することができる。

ハドゥバースト / 飛び道具系のスーパーアーツ。SAゲージが短いのでタマリやすく、攻撃発生も早いので使いやすい。ストック数も3あるので、EYXの必殺技と使い分けることができるため、攻撃に幅が出る。しかし、ガードされてしまうと非常にスキが大きいので、ごごぞというとき以外はむやみに撃つのは控えよう。

ショウリュウキャン / ケンの昇龍衣破に神龍拳を少しミックスさせたようなスーパーアーツ。対空技としての性能は非常に高く、相手のほとんどのジャンプ攻撃を落とすことができる。また、技の出始めに若干無敵時間があるので、割り込み技としても効果的だ。SAゲージは少し長めだが、ストック数を2つまでためることができ、オマケに技自体の威力も高い。しかし外したときのリスクは一番大きいので注意しなくてはならない。**ハイバトルネード** / パンチとキックを乱打し、そのままとルネードで攻撃しながら上昇し、リュウビキヤクでフィッシュを決める爽快な技。技を發動すると同時にショウタックルのモーションで突進し、このタックルがヒットするとそのまま連続技を叩き込むようになっている。なお、技の

出始めはショウタックルと同じモーションだが、技の性質は立ちガード不能ではないので注意。

前作に比べてSAゲージの長さは変わっていないものの、ストック数が2から1に変更されているので、やや弱体化した感がある。SAゲージがタマったら、確実に決めていこうにしたい。攻撃発生が早く、連続技用スーパーアーツとしての実用性も高い。もちろん前作のように、近距離立ち強から連続技にすることが可能。総合的に見ても、割り込み技としてはではなく連続技として使うのが一番効果的といえるだろう。

ハイバトルネード 唯一の欠点は、空中にいる相手に初段のタックル部分を当ててしまうと、残りの攻撃が空振りしてしまう点。よって、対空技としては有効ではない。

DUDLEY

ダッドリー

拳闘紳士

チャンピオンタイトルに返り咲き、みごと「サー」の特別称号を授かったダッドリー。王室からの招待により、御前試合を披露することになった。「より完璧かつドラマティックな試合をせねば…」まだ日はある。世界をまわり、さらなるレベルアップを計るに充分な時間が。

こと拳で闘うことに関しては、世界で最も洗練された格闘技といえる「ボクシング」。その世界王者であるダッドリーは、どのボタンを押してもパンチによって攻撃するという一風変わったキャラである。また、スピードを生かした高速移動系の必殺技も得意としており、バワフルな立ち回りと組み合わせることで、相手を幻惑しつつ闘うことができる。



カラーバリエーション



登場シーン



パーソナルアクション



ブロックング



エフェクトグラフィック



	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック
立ち	A 4 弱/弱/SA 立/直上	A 4 弱/SA 立/直上	A 4 SA 立/直上	B 6 弱/SA 立/直上/下	A 6 X 立/直上	B 6 弱/SA 立/直上
しゃがみ	A 4 弱/SA 立/直上/下	B 3 弱/SA 立/直上/下	A 4 弱/SA 立/直上/下	B 6 弱/SA 立/直上/下	10 X 立/直上/下	16 X 直上/下
しゃがみ立ち	A 4 立上	A 3 立上	A 4 立上	A 4 立上	3 X 立上	11 立上
しゃがみ立ちしゃがみ	A 4 立上	X 立上	A 4 立上	A 4 立上	3 立上	12 立上

特殊技 スリッピングジャブ ●+強弱	特殊技 スタマックブロー ●+中弱	特殊技 ステップストリート ●+強弱
3, 3, 3(4) 弱/SA 立/直上/下	3, 3, 3(4) X 立/直上	16, 3(3) SA 立/直上
受け技 レバークラッシュ レバー中立+弱&強&同時押し	特殊技 レバーブロー ●+中弱	特殊技 ターゲットショット ●+強弱
3 X X X X	6, 2, 1(2) 弱/SA 立/直上	13, 2(2) X 立上
受け技 ダイナマイトスルー ●or●+弱&強&同時押し	リーフ 中/中弱&同時押し	
16, 2(2)	3, 3, 3(4) 弱/SA 立/直上	

ダッドリーの通常技はすべてがパンチということもあり、全体的にスキが小さく扱いやすいものが多い。とはいうものの、こちらにとって扱いやすい技は、えてして相手にブロッキングを狙われやすい技にもなるので、とこるところグセの強い技を混ぜつつ聞くことが重要になる。

まず、通常の立ち回りとなる中～遠距離戦で多用したいのが、立ち中弱と立ち強弱。前者はしゃがんでいる相手(一部例外あり)代わりにやや大振りという性質を持っているので、両者をうまく組み合わせ、相手を壁際押し込んでいく。

そして近距離戦に持ち込んだときに使えるのが、下段攻撃であるしゃがみ弱中、ヒットしたらノーキャンセルでローリングサンダーにつながる立ち強弱、足止め技として重宝するしゃがみ中弱など(ある程度攻撃発生が早く、しゃがんでいる相手にも衝突に当たる)技。これらの技はブロッキングの狙いを絞らせないように、適度に立ち、しゃがみ攻撃を混ぜつつ連係を組み立てていくことが重要だ(特に、扱いやすいからといって、しゃがみ中弱連打などは禁物！)。

また、もしも相手に跳ばれたときには、立ち中弱が信頼できる対空兵器になってくれる。もちろん、単発の対空技としてはしゃがみ強弱でも同様の効果が期待できるが、攻撃を空中ブロッキングされたときのことを考えると、その後ターゲットコンボへと派生できる立ち中弱をメインに使ったほうがいだろう。

最後に、これらに当てはまらない特殊な効果を持った技として、攻撃発生は遅いが、ヒットさせれば空中コンボを狙える下段攻撃のしゃがみ強弱、前進しつつ判定の強いボディブローを繰り出す●+中弱、しゃがみガードを崩せる中段攻撃の●+強弱などが挙げられる。これらの技は発生が速く単体では使いにくい印象を受けるが、ダッドリーの攻撃連係は全体的に素早い攻撃を欠き遅く早く繰り出すタイプのものが多いので、使う意味は十分にある。前述の技を連係に組み込めば、その柔軟性が増して相手にこちらの意図を読まれにくくすることができるはずだ。

DUDLEY



ターゲットコンボ① 1発目はしゃがみ状態の相手にもヒットするが、2発目は当たらないので注意。あまり使わないターゲットコンボだ。

ターゲットコンボ② しゃがみ状態から立ち上がり、しゃがみ状態から立ち上がり、しゃがみ状態から立ち上がり。ターゲットコンボは2種類あるが、こちらはヒット後の間合いが近いので攻撃を連続させやすい。このあとダッキングで急接近したり、再度他のターゲットコンボに移行したりと、応用の幅は多岐に渡る。
ターゲットコンボ③ 中段攻撃からスタートするターゲットコンボ。至近距離で●+強必を出すときには、毎回最後まで出し切ってもいいだろう。また、1発目をブロックされると非常に反撃を受けにくいという点もポイント。

ターゲットコンボ④ しゃがみ状態の相手には1発目と2発目はヒットしないが、3発目が相手に触れ

ればキャンセル可能という特殊な性質を持ったターゲットコンボ。目先を奪うためにたまには使ってみてもいいかも？

ターゲットコンボ⑤ 立ち中●、●+中●のどちらからでも始動できるターゲットコンボだが、主に使うのはしゃがんでいる相手にも当たる●+中●始動のほうだろう。最大の特徴は、ダッドリーのターゲットコンボ中、最もダメージが大きいという点。技のスキに連続技を入れたいがゲージが足りないなどというときには、とっさにとこのターゲットコンボを叩き込めるように練習しておきたい。
ターゲットコンボ⑥ しゃがみ状態から始動するターゲットコンボの別ルート。TC②と比較するとダメージが高く、やや速くの相手に対しても全段ヒットするという違いがあるので、うまく使い分

けよう。ちなみに、前作ではこのターゲットコンボの2発目にSAキャンセルがかかったため、2発目までヒット確認してローリングサンダーにつなげるという戦術が流行した。

ターゲットコンボ⑦ 地上戦、対空ともに最重要ターゲットコンボ。地上戦では2発目で止めると相手の間合いが離れないことを利用して、相手にガードさせたあと再び選択を迫る作戦が面白い。対空技としては、多段攻撃であるため空中ブロックのうまい相手に対する防衛策になる。

ターゲットコンボ⑧ 全部で5ヒットするターゲットコンボ。1発目の立ち中●がしゃがんでいる相手に当たり、ダメージもターゲットコンボ中2番目なので、ややスキの大きい技に対する反撃として使っていけるだろう。



ジェットアッパー / 跳び上がりつつアッパーを繰り出す必殺技で、弱、中は1ヒット、強、EXは2ヒットする。ダメージが大きく、EX以外はSAキャンセルできる性質を持っているので、地上で連続技を狙うのに適した必殺技といえる。一見、見ただけの対空性能を期待したいところだが、弱～強は意外に判定が弱く、相手のジャンプ攻撃につぶされやすいため、対空技としては無敵時間のあるEXジェットアッパーを使っていこう。

ダッキング / 高速移動技。移動中は姿勢が低くなるので、立ち攻撃や飛び道具をくぐりつつ相手に接近することができる。ダッキング中にいずれかのボタンを押すことによって、後述のダッキングストレートもしくはダッキングアッパーに派生するが、何も出さなければスキは小さいので、急接近

して投げやターゲットコンボを使った連係を組み立ててみよう。また、移動中は常にSAキャンセル可能なので、ややバグ気味にコークスクリューブローなどを出しても面白い。

ダッキングストレート / ダッキング中にBボタンを押すとこの技に派生する。しゃがんでいる相手には当たらない(ヒューゴ、Qを除く)が、リーチがあるため届かないような距離から出すことによって、相手の裏をかきことができる。

ダッキングアッパー / ダッキング中にキックボタンを押すことによって派生。ガードされるとスキはあるものの、ダメージが大きく、しゃがんでいる相手にも当たるので、ダッキング投げと混ぜて使うことによって効果が増す。また、もしも空中の相手に発目だけがヒットしたときには、さら

にダッキングアッパーによる追い打ちが可能だ。

マシンガンブロー / 高速移動してジャブ連打→ショートアッパーへとつなげる必殺技。幻惑効果は高いが、弱以外はガードされると反撃を受けるので、使用頻度には十分注意して使っていく必要がある。EXにすると総ヒット数が増加し、最後のショートアッパーで相手を浮かすことができるため、ブロッキング後の連続技として貴重する。

クロスカウンター / 両手をふらりと下げ、その間にダッドリーの腰より上にヒットした攻撃に対して反撃する必殺技。攻撃力は下げた技によって変化する。「ストIII」にはブロッキングがあるので一見必要なさそうな必殺技だが、ブロッキングで受けても反撃できないような技(例えばリーチの長いネクロの技など)に対抗する手段となる。

身長 187cm 体重 122kg
 属性 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎
 得意技 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎 炎



ショートスイングブロー / 後方にステップしたあと、もとの位置より少し先まで踏み込んでフックを繰り出す必殺技で、ダメージが高く、幻惑効果も期待できる。ガードされてもリスキはないので、密着状態から通常技キャンセルで出して、相手が打ち返してきた技をかわしつつ反撃…といった使い方がメインとなる。このとき、バックステップ中に相手が技を出しているのが見えたら、SAキャンセルしてコークスクリューパーやローリングサンダーにコンタクトすることができればベスト。
ロケットアッパー / 3回連続でジェットアッパーを繰り出すスーパーアーツ。無敵時間があるので先読み気味の対空兵器や、ブロック後の連続技として使っていく。空中でカス当たりしたあとは落ちてくる相手に遠い打ち狙えるので、EXマ

シンガンブローが画面端でヒットしたあとなどはあえてカス当たりを狙ってみるのもいいだろう。
ローリングサンダー / 相手に向かって突進し、連続ボディブローからアッパーへとつなぐスーパーアーツ。ボタン連打でヒット数が増加し(最大8ヒット)全段ヒットすればダディリーのスーパーアーツ中で最大のダメージを誇る、立ち強さがヒットしたあと、ノーキャンセルでも連続技として成立するので、ヒット確率の練習を積めば近距離戦で強力な武器になってくれる。また、出始めの移動スピードが速いのもポイントで、さまざまな技に対する反撃技としての性能も高い。特異操作として、画面端転後に●+●+●を押し続けることによって、相手に接触するか画面端に着くまでダッキングを続ける「フェイクロール」もあるが、

こちらは相手の体力が残り数ドットというときのゲージ技として活用しよう。

コークスクリューパー / 最大5ヒットするスリートを繰り出すスーパーアーツ。ボタンの弱中強で踏み込み距離に違いがある(弱は短かく、強は長い)。主に連続技や相手の連係に対する割り込みとして使っていくが、どちらの場合も根元部分がヒットしないダメージが極端に低くなるので、なるべく強を使っていく。また、ガードされると若干のスキはあるものの、相手がスーパーアーツを出せない状態のときには受ける反撃も安心なので、バック気味に使ってもリスキとリターンは見合ったものになるはずだ。せっかくゲージが短く、ストック数が3もあるのだから、コークスクリューパーを溜めながらアクレッシブに攻めよう。

特殊演出登場集

前編

ふたりの出会いは偶然か？それとも宿命か？

特定したキャラの組み合わせで試合前の演出はそれぞれ異なる。

前編と後編に分けて、特にアクションのある組み合わせを紹介していこう。

リュウ vs ケン

シリーズを通した好敵手同士。

二人のコンタクトに言葉なんていない。



対戦前、まずリュウが挨拶とばかりに拳を差し延べる。

それに応じるようにケンが拳をかむす。拳で握り合うとは正にこの事だ。

いよいよ対戦開始！拳を交えたライバル同士にしかない剣舞の呼吸だ。

ヒューゴ vs アレックス

マネージャー、ポイズンの新軍団の

設立＆強者スカウトにアレックスが動いたか？



ガンを飛ばし合う二人。そしてポイズンがヒューゴにGOサインを出す。

此者誰いの如く、身体を逐目させるヒューゴ。アレックス黙して。

胸をぶつけるヒューゴ。「そんなものか？」とばかりに返すアレックス。

ユン vs ヤン

ホームステージ香港。

知り尽くした街、そして互いの間合い。勝負はいかに？



ステージ前からユン、ヤン共にバク転の体勢で登場する。

ステージ中央でビタツと手を離く。シンクロナイズした両者の息はピッタリだ。

塵地と同時にユン、ヤン共に構えの体勢に。兄弟とはいえ、闘いに気は抜けない。

まこと vs まこと

3rdから新登場のまこと。

空手少女の闘いは礼に始まり礼に終わる。



まずは両者とも、正面中央に向かって一礼。

そして、両者向かい合って互いに一礼。

気合いの入ったかけ声と共に、構えの体勢へ！さあ対戦開始だ。

ダッドリー vs まこと

まことステージに乱入してきたダッドリー。

だが、登場はいつもと違うようだ。



まことの目の前にダッドリーの車が止まる。その割いで、まことの鉢巻が解う。

車から飛び出してくるダッドリー。まことの反対方向へ高いジャンプ。

スタツと対戦態に集結するダッドリー。まことと息を揃え、集中力を高めている。

ダッドリー vs ダッドリー

同キャラ対戦で登場するダッドリーの車。

色違いだけと思いきやそのデザインも微妙に違うようだ。



番外編

「DUDLEY VS DUDLEY」の演出は、通常の「DUDLEY VS DUDLEY」の演出とは異なる。

HUGO

ヒューゴー

鉄血の大巨人

前トーナメントでの圧倒ぶりがたたり、誰もがヒューゴーを敬遠するようになった。試合の組み合い日々マネージャーのボイスンはたまりかね「新軍団の設立と強者スカウト」を案じる。もう弱敵どもに愛想は尽きた。強者よ集え、弱虫は去れ。彼らの新たなチャレンジが始まった。

ヒューゴーは、ムーンサルトプレスをはじめとする強力なコマンド投げを武器に闘う投げキャラである。動きが鈍く、手数は少ないが、打撃技、投げ技ともに高威力なので、少ない攻撃回数で相手をKOすることができる。また、巨体から繰り出される打撃技はリーチにも優れているため、牽制技で相手を近寄らせないような闘い方を展開することも可能だ。



カラーバリエーション

弱Pカラー



勝利

中Pカラー



勝利

強Pカラー



前方タッシュ

弱Kカラー



後方タッシュ

中Kカラー



立ちガード

強Kカラー



しゃみガード

弱P中K強P長押し



瞬間切れ負け

変換シーン



バーナールアクション



ブロックング



エフェクトグラフィック

スタン



感電



燃焼



凍結



投げ失敗



上吹き飛び



横吹き飛び



きりみみ



叩きつけ





※立/屈はレバー●●+強で出した場合の連続技数は12/4/4、しゃがみ弱キックはしゃがみ弱パンチの連続技数は12/4/4、しゃがみ強キックはしゃがみ強キックの連続技数は21



ヒューゴーは体が大きいだけあって、特に手足を伸ばしているわけでもない攻撃でも意外にリーチがあるのが特徴。

まずは重要な変更点からチェックしていこう。「2nd」と比べて弱くなってしまったのが立ちとしゃがみの弱パンチ。立ち弱パンチはキャンセル(SAキャンセル含む)がからなくなり、しゃがみ弱パンチも3発以上からだとハンマーマウンテンがつかなくなる。立ち中弱はスキが小さくなっていて、非常に使いやすくなっている。リーチとパワーを兼ね備えた牽制技として、ブンブン振り回しているぞ。しゃがみ強キックは技の後半部分が中距離判定に変化するようになった(前半部分はしゃがみガード可能)、ガードされるとスキが大きい。

立ち強パンチは「2nd」では近距離技と遠距離技に分かれていたが、今回は距離による区別ではなく、レバー入れによって出し分けることができるようになっている。立ち強パンチは「2nd」と同様中距離技で、ダメージ、スタン値とも申し分ない威力。起き攻めや連係にうまく組み込んでいきたい。

通常投げは、レバーニュートラルでネックハンギングツリーに、レバー入れてボディスラムになる。ネックハンギングツリーはスタン値が高く、画面端ならメガトンプレス等による追い打ちも可能。ボディスラムはレバーの入力方向で左右に分け分けられるので、状況に応じて使い分けたい。



必殺技 **ジャイアントバムボンバー** ◆◆◆+◎

弱18、中20、強23、EX23 弱+11、+12、+13、中+16、+18、+20、強+19、+21、+22 EX+10、D/D

弱/中/強/EX 立/肩 上



必殺技 **シュートダウンバックブリーカー** ◆◆◆+◎

弱18、中18、強18

弱/中/強/EX 立/肩 上



ボディプレス／ごく普通のボディプレス。密着状態の起き攻めで、めくりを狙おう。

ハンマーフック／「2nd」では連距離立ち強めとして設定されている技だが、「3rd」ではレバー入ればなった。当たればデカイので、対空技。ジャンプ防止技として使えなくもないが、スキが大きいのでガードされたり空振りしたりすると危険。多用する技ではない。

ジャイアントバムボンバー／家で敵を挟撃する攻撃技。発生は遅いが、ガードされてもヒューゴ側がかなり有利な状態となるため、攻めを継続することができ。ヒット時は相手が大きくのけるため、様々な使い方が可能。

弱中強の順で攻撃発生が遅くなっていくが、代わりにヒット時のけぞり時間も長くなっていく。

EXは3ヒットとなり、地上の相手にヒットさせた場合も相手が浮くようになっていて、シュートダウンバックブリーカーや、メガトンスレスベツつけることが可能。弱+強でも、空中の相手にヒットさせた場合は同様の使い方が可能だ。

ムーンサルトプレス／つかまえた敵も空中高くジャンプし、落下の勢いを利用したボディプレスを決めるゴマンド投げ。ヒューゴの主戦力となる投げ技で、投げ判定発生の早さ(通常投げと同じ)。投げ間合いの広さ、ダメージの大きさ等、非の打ちどころのない性能を備えている。

ボタンによる速いはダメージと投げ間合いの広さで、投げ判定発生の早さは同じ。強は投げ間合いが狭く、ダメージが大きい。状況に応じて弱+強を使い分けよう。



必殺技 **ムーンサルトプレス** **レバー1回転+◎**

弱18、中18、強23

弱/中/強/EX 立/肩 上



必殺技 **モンスターリアット** ◆◆◆+◎

弱12、中16、強25、EX7

弱+7、D/D、中+10、D/D、強+11、D/D、EX+12、D/D

弱/中/強/EX 立/肩 上



シュートダウンバックブリーカー／ジャンプして空中の相手をつかまえ、バックブリーカーをかける空中投げ。本作では空中ブロック不能。

モンスターリアット／突進しながらリアットを繰り出す。弱中強の順で攻撃発生が遅くなるが、突進距離が長くなる。EXは弱よりも攻撃発生が早く、弱攻撃キャンセルで連続になる。しゃがんで避けられやすく、ガードされてもスキが大いいため、半発使用はリスクが大きい。

ミートスカッシャー／「3rd」からの新必殺技。モンスターリアットに似たモーショント突進して、相手をつかみ、画面端に叩きつける投げ技。

この技を決めたあとは、必ず画面端で起き攻めすることができる。弱中強の順で攻撃発生が遅くなり、代わりに突進距離が長くなる。



ウルTRASルー / つかんだ相手を画面端に向かって叩きつける投げ技。ボタンによる違いは画面端からの跳ね返り具合で、投げ割合は、発生時間は変わらない。この投げ技自体のダメージは非常に小さいが、跳ね返ってくることに様々な追い打ちを入れることが可能。基本的には、跳ね返りかたが大きく、追い打ちがしやすい強をメインに使っていく。

キガスフリーカー / バックブリーカー×2→ムーンサルトプレスと連続できめ、全体力の50%以上を一気に奪う超強力コマンド投げ。

同じ投げ技系スーパーアーツである、ハイパーボム(アレックス)やラムダンス(ネクロ)と比較した場合、発動を確認してからではジャンプで逃げるのができない、という点で決定的に優れ

ている。もちろん、投げ判定が出るまで無敵時間が持続している。SAゲージの長さも最長クラスで、ストック数も1だが、それに見合った高性能を持つスーパーアーツと言えるだろう。

実質では、リープアタックや空ジャンプなどから仕掛けていくのがお手軽だが、「立ち」で2回転コマンドを入力することも可能。入力はかなり難しいが、できればキガスフリーカーを数段強力な武器にすることができる。

メガトンプレス / ジャンプして空中の相手をつかみ、空中から地面に叩きつけたあとにボディプレスでトドメを刺す、シュートダウンバックブリーカーのスーパーアーツ版ともいうべき技。

ボタンによって投げ判定の発生の早さ、ジャンプ軌道が変わる。弱は発生が早く、ジャンプ距離

が短い。中一強と発生が遅くなり、ジャンプ距離が長くなる。ダメージは変わらない。

ウルTRASルーからの連続技に組み込んでいくのがメインの使い方、この場合コンボ補正がかかってしまうものの、それでも全体力の40%前後のダメージを与えることができる。

ハンマーマウンテン / 6発の打撃を連続で叩き込む打撃系のスーパーアーツ。3発目と4発目が中段判定になっている。コマンド入力後、⑥ボタンを押さなければすることで、技の発動を遅らせつつ突進することができる。この場合、⑥ボタンを離してから4フレーム後に技が発生する。押しっぱなしにしたままだと、攻撃を出さずにとなく技が終了する。即⑥連打から簡単に連続技になった前作と比べ、非常に扱いにくくなっている。

URIEN

ユリアン

反逆の使徒

野望を遂げ、組織の新しい総裁となったユリアン。しかし彼はこの上なく不潔であった。組織の影のトップにはあいかわらず「天帝」としてキルが居座っているのだ。こんな理不尽を許しておけるものか「余こそが君臨者たるべきだ！ 悪兄には絶望の制裁を与えん!!!」

キルの弟にして統治者の座を狙うユリアンは、しなやかな体から繰り出される風いり一子の技で中距離から相手を押さえ込むキャラである。特にコレが使える！ という技に乏しいため、相手の一步上手をいかないといけない。そのためには、素早いダッシュを駆使して相合いを調整し、相手の動きに合わせて牽制やチャリオットタックルを狙っていくといい。



カラーバリエーション

弱Pカラー



勝利

中Pカラー



勝利

強Pカラー



前方ダッシュ

弱Kカラー



後方ダッシュ

中Kカラー



立ちガード

強Kカラー



しゃがみガード

弱P中K強P 両押し



踵周切れ負け

登場シーン



バーナールアクション



フロッピング



上段

下段

空中

エフェクトグラフィック

スタン



悪電



燃焼



凍結



投げ失敗



上吹き飛び



傾吹き飛び



きりもみ



叩きつけ





横げり デストロイクロウ

レバー+中+前+弱K同時押し



横げり スバルタンボム

前+中+弱K同時押し



リープ 中&中&同時押し

10-25 3-中/中/中/中/上



TC1 立ち弱中&中&

5 0/前/中



TC2 中&中&一強弱

10 前/中/中



遠近の区別がないユリアンの通常技は、リーチがそこそこあるものの、若干使いづらいものがある。立ち技のなかで使いやすいのが立ち中&。効いて立ち強弱、立ち中&が挙げられる。立ち中&はユリアンの技のなかでは発生が早く、キャンセルがかり、リープアタックつぶしにも役立つ。しゃがまれているとほぼ当たらないので、近距離時は気をつけよう。立ち強弱はダメージ重視、立ち中&はリーチがある。しゃがみ技はクセが強いものの、使える技が多い。連打の効くしゃがみ弱弱、キャンセルがかかるしゃがみ弱弱、攻撃しつつ移動するしゃがみ中&、リーチがあって非常に使いやすいしゃがみ中&。浮かせ技のしゃがみ強弱。カウンターダメージに注意しつつ活用していこう。

投げ技はユリアンにとって非常に重要なダメージ源。ダメージの高いレバー入れ投げがメインになる。ターゲットコンボの弱弱-中&は連続技に使う。一方、中&+中&-強弱は2発目がしゃがみガード不能なので、1発目がしゃがんでいても当たる大きいキャラ相手に大活躍するぞ。



クォーラルパンチ斜め上に向かって大きく身を乗り出して殴りかかる技。見るからにジャンプ防止用の技なので、中間距離でそのまま活用していこう。たいていの相手には地上で当たることがないが、中攻撃なのでそれほどスキはない。背が大きい相手にはしゃがんでいても当たることがあるので、使用頻度が大幅に上がるぞ。

クォーラルキック滑るように移動しつつ、リーチの長い前蹴りを出す技。相手にガードされてもほぼ五分五分なので、攻めのきっかけにできる技だ。横しむらくはその発生の遅さで、前蹴りにいく前につぶされることもしばしば。足先を当てるようにやや遠目から蹴っていく。 **デビルスマッシュ**大きく振り下ろすパンチで、しゃがみガード不能技。さらには、弾丸撃ちなのでス

メージが高い。ただし、ヒットさせても状況は不利なので注意しよう。

メタリックスフィア攻撃の塊を放ち、飛び道具系の必殺技。弱は水平に、中は斜め30度、強は60度の角度に撃ち分けることが可能。技後の残像が長い。弾速がそれほど早くないので、中一連距離から使っていけば連続技を狙える。地上の相手に当ててもダメージは奪えないが、空中の相手に当てると電撃やられたのま少し停滞したあとにダウンするのが特徴。EX必殺技にすると弾速がさらに速くなり、2ヒットするようになる。

バイオレンスニードロップ/上空に上がったあと、急降下しつつ怪獣を見舞う技。弱中強の順に横方向の移動距離が伸びる。相手に熱した場合は、通常は少し後ろに跳ね返るようにに着地するが、相手

の下半身にガードさせた場合はその勢いそのまま目の前に落地するようになっている。跳ね返らずにそのまま落地した場合は、技のスキがかなり小さいのが特徴。EXは移動スピードがかなり早くなり、相手をサーチするようになる。2ヒット技になるが、2ヒット目が空振りする場合もある。

デンジャラスヘッドバット少しジャンプをしながらヘッドバットを仕掛ける技。弱中強の違いは移動距離と小ジャンプの高さ。弱が短距離で高度も低く、中一強になるにつれ長く高くなる。背が低い相手には立っていても当たらないが、空振りしてもスキが小さく、相手のしゃがみ攻撃をかわしながら接近できるのが強みだ。EX必殺技にすると2ヒットし、相手は電撃やられた状態で少し空中に停滞するので、連続技を狙える。



チャリオットタックル/ショルダータックルを見写す技。強中強の順に攻撃発生が置くなり移動距離が伸びる。突進系の必殺技なので使い勝手はいいが、相手にガードされたときにスキが若干大きいのが悩み。中、強だと相手との面合いが開くためや反撃を受けにくい。中間距離から奇襲するのが得意であろう。EX必殺技にすると2ヒットするようになり、相手を一気に押しつけるのが利点。ガードされても合気は開かず、スキは小さい。

タイラントパンチシュ/タックルを4発仕舞ったあとに強烈なラリアットをかます突進系スーパーアーツ。攻撃発生が非常に早いので、連続技や割り込みに使いやすい。SAゲージはやせ長いと、それに比例したダメージを期待できる。スキが大きいので、確実にヒットさせていきたい。

ユピテルサンダー/構えた手の前方に大きな電気の雲を作り出し、それが徐々に収束、電弾となって飛んでいく飛び道具系のスーパーアーツ。電弾になる前の電気塊部分の攻撃発生がなかなか早く、連続技に使っていいける。5ヒット技で、スタングージの増加量が多いのが特徴。ダメージ自体はさしたるものではないが、相手のスタングージを半分近く蓄積させることが可能である。ガードされた場合の硬面時間が若干気になるが、画面中央から相手を大きく後退させることができるので、あまり気にしなくてもいい。

エイジスリフレクター/鏡のような長方形の物体を前方に放つ技。物体は約3.5秒停滞したのちに自動的に消滅、もしくは6回触れた時点で消滅するようになっている。

弱中強の違いは鏡が停滞する位置、弱が近く、中→強の順に速方になる。また、⑧同時押しで斜め上にエイジスリフレクターを発生させることができ、この場合は物体の攻撃発生が弱攻撃から連続になるほど早いのが特徴。

なお、相手側のガード方向はすべてユリアン側を正方向としてガードしてはよい。つまり、強で相手の後ろに置いて、相手を押し込んだ場合でも相手は正面ガードのままでやり過ごせるのだ。面白いのは、自らが物体を越えて相手を挟んだ場合、ガード方向は相変わらず正ガードが良いが、相手を物体に隠れさせると手前に弾かれること。つまり、エイジスリフレクターを出した時点でノックバック方向は決まるが、ガード方向は自分に準ずるという性質をもっているわけだ。

GOULKY

豪鬼

拳を極めし者

「拳を極めし者」……豪鬼。凶凶しくも純粋な「闘い」への執念。その背に幾万もの亡者を背負い、次の強者を求め黄泉と現世の狭間をさまよう。「我が拳……誰ぞ破らん!」今宵もまた、哀しく鬼が戦慄く。

前作でいぶき、ユンの二人とともに最強の名を欲しいまにした豪鬼。当然「3rd」ではその「行き過ぎた性能」に調整が入ったが、これは弱体化を意味するものではない。今回は「ZERO」シリーズでおなじみの巨鬼魂が加わり、より攻撃的なキャラとなっている。相変わらず耐久値が低く、スタンしやすいといった短所はあるが、実戦時の滞在能力は非常に高い。



カラーバリエーション



登場シーン

バーンナルアクション

フロッキング



エフェクトグラフィック



	近距離立ち	中距離立ち	遠距離立ち	弱キック	中キック	強キック
近距離立ち	1 A 3F/3/3 連/弱/SA 立/側/上下	6 A 4F/3/3 弱/SA 立/側/上	3 A 4F/3/0 弱/SA 立/側/上	5 A 4F/2/2 X 立/側/上下	5 A 4F/4/4 弱/SA 立/側/上	6 A 4F/4/3 X X 立/側/上
中距離立ち	3 A 4F/4/4 連/弱/SA 立/側/上下	6 A 4F/5/3 弱/SA 立/側/上	2 A 4F/4/2 X 立/側/上	3 A 2F/2/2 X 立/側/上下	6 A 7F/3/3 X 立/側/上	10 A 7F/5/3 X 立/側/上
しゃがみ	3 A 3F/3/3 連/弱/SA 立/側/上下	6 A 3F/4/3 弱/SA 立/側/上下	6 A 4F/3/4 弱/SA 立/側/上下	6 A +1F/1/1 連/弱/SA 側/下	7 A 3F/2/1 弱/SA 側/下	8 A -1F/0/0 X 側/下
遠距離ジャンプ	3 X 立/上	X 立/上	X 立/上	X 立/上	X 立/上	X 立/上
斜めジャンプ	3 X 立/上	6 X 立/上	7 X 立/上	3 X 立/上	6 X 立/上	7 X 立/上

投げ 背負い投げ レバー中立時+弱キック同時押し



レバー 中距離同時押し



投げ 巴投げ 弱キック同時押し



TC1 近距離立ち中押一立ち強り



豪鬼の通常技はリーチの短いものが多いが、その代わり技自体が持つ攻撃判定がどれも強力だ。それぞれの性能を理解して使い分けていくようにしよう。

牽制やカウンター狙いには遠距離の立ち中、立ち強り、しゃがみ中などが役立つ。これらの技が届かない距離では、下手に技を出さずに相手を優先する。

近距離戦は連打キャンセルが利くしゃがみ弱キックを主軸に攻めよう。豪鬼のしゃがみ弱キックはリュウと同じタイプで先行入力が可能だ。しゃがみ弱キックの2発目を1発目のうちに先行入力しておき、ヒット確認後にキャンセルから気殺派波や蹴殺派昇龍につなげていく連発技が実戦的だ。連続技用には、ヒットバックが小さく次の技につなぎやすい近距離立ち中、威力と安定性兼得でしゃがみ弱キックよりも攻撃発生が早い近距離立ち強り、この2つを用途に応じて使い分けていく。

投げに関しては、背負い投げと巴投げで投げた方向を指定できる。その場から固直進に近いほうへ投げ、常に相手を正面へ追い詰めていくようにしよう。

* 裏方向の立/側/上下は全てダッシュコンボ、弱キックは、横方向で弱キックをSA+コンボで入力

豪鬼 GODKI



頭蓋破砕、手刀を振り降る攻撃で、しゃがみガード不能。2ヒットするためブロック対策にも効果的。ザンパアタックよりも使い勝手がいい。天鷹空刃脚/空中から急降下して鋭角に降り降る足技。ジャンプ頂点付近で入力しないと出すことができないが、ガードされてもスキは小さく、打点を少し低めにするだけで地上の攻撃につながる。とくに「ストIII」ではハイジャンプから出すことで一気に勝負合いを詰めることができるため、ほかのシリーズの間技よりもその有用性は高い。

阿修羅閃空/無敵時間を伴う移動技。画面端にたどりつめられているときに脱出するのに使う。ただし「3rd」では移動速度が遅くなっているの、仕掛けどころを間違えると逆に窮地に追い込まれることになるので注意したい。

11月10日の時点で4447ダウンロード

派波動拳/両の拳に気をため、前方に撃ち出す飛び道具。命中強の速いは弾の速度のみ、攻撃モーション自体の発生やスキに差はない。

新派波動拳/空中から斜め下へ向けて派波動拳を射出する。空中の飛び道具。これも派波動拳と同じく命中強の速いは弾の速度のみで、射出角度や攻撃発生および硬直時間といった要素に違いはない。主に垂直ジャンプから撃ち、これを高に取っていくのが原理の基本戦術だ。

灼熱波動拳/全身の気を集約し、灼熱とした派波動拳を発射する。総じて攻撃発生や硬直時間といった要素が派波動拳より劣っているが、ヒットさせれば必ずダウンを奪うことができる。ボタンによる違いは、弱1強になるに従いダメージが上がり、これに伴いヒット数も増加する。

疾昇龍拳/拳を低く構え、ジャンピングアッパーを繰り出す。中と強はヒザによる攻撃が加わり、ヒット数も増加してより高く上昇するようになる。必殺技としては珍しく出始めに無敵時間があり、弱・中は1発目の攻撃判定が出る直前まで、強は2発目の攻撃判定が出る直前まで持続する。

電巻新空脚/体を高速回転させ、連続回し蹴りを繰り出す。中と強は出始めのヒザの部分にも攻撃判定が存在する。このヒザ部分はしゃがんでいる相手を立ち状態にすることができ、弱と中、ヒザ後浮いた相手に追い打ちが可能だ。

空中電巻新空脚/電巻新空脚の空中版。出すタイミングでその後の軌道が変化する。ヒット後の相手はやられ判定を残したまま吹き飛ばすため、落地後さらに打撃で追い打ちすることができ、



百鬼襲「百鬼襲」とは地上から回転ジャンプしたのち、複数の必殺技に派生する攻撃体系の総称。百鬼襲の発動時に押したボタンにより、回転ジャンプの飛距離が変化する。距離は弱から強にいくに従ってより遠く飛ぶ。

このコンビネーションは、着地から足払いを仕掛ける下段攻撃の「百鬼襲斬」、空中から拳打を放ち、ヒットすればダウンを奪える中段攻撃「百鬼襲刃」、同じく空中から体を翻し、裏空刃脚で突襲する「百鬼襲刃」、そして地上にいる相手の開口をつかんで一回転投げを仕掛ける「百鬼襲降」の4種類のバリエーションから成る。

百鬼襲刃は入力を引きつけて打点を下げることによって、地上攻撃につなぐことが可能。しかし残念なことに、天魔空刃脚と違いしゃがみガード

が可能だ。また、百鬼襲降の投げ成立は、相手の立ちやしゃがみおよび画面端といった制限にとらわれることがない。相手が地上で投げられ判定のある状態なら投げられるため、非常に奇襲性の高い攻撃と言える。ただしボタンを押してから投げ判定が出るまでに少し時間がかかるため、そのタイムラグを考えて早めに入力する必要がある。

滅殺派波動、極限まで練った気を拳に集約して、これを相手へ向けて放出する派波動拳のスーパーアーツ版。前作までの攻撃発生の際さが改善され、中攻撃一派波動拳のSAキャンセルや、しゃがみ弱P&D-しゃがみ弱&キャンセルからでも連続でヒットする。一定以上離れた間合いであれば、技をガードされても反響を受けにくく、決め打ちできることを考えると安全性が高い技だと言える。

天魔斬新空、滅殺派波動の空中版。スーパーアーツセレクト時に滅殺派波動を選んでおけば、併用することができる。必殺技の斬空波動拳と違い、余力によって技後に空中へ跳ねるのが特徴。ガードされた場合でも、打点が低ければ反響を受けにくい。こうした性質から、とくに相手を画面端へ追いつめたときの攻めの一手として選択肢に加えておくのがいいだろう。

滅殺界昇龍、景昇降拳を連続で振り出して、高威力なスーパーアーツ。原気が持つスーパーアーツのなかでは最も攻撃発生が早く、弱攻撃キャンセルからでも連続技になる。突進能力が少々不足しているが、それでも相手の技をガードしたあとで返し技にも使えるため、至近距離から発生の早さが要求される場面では絶大な効果がある。



滅殺豪鷹旋 / 電色斬空脚の回転力を高め、その浮力で相手を巻き上げつつ、連続した自回りを叩き込みスーパーアーツ。主に弱の電答斬空脚で相手を浮かせたあとに決めるといった、既定場面での追い打ちとして用いるのに向いている技である。また、無敵時間も非常に長く、起き上がり時のリバーサル技としても効果的。攻撃力も高めに設定されており、一発逆転も狙える。

滅殺豪鷹風 / 滅殺豪鷹旋の空中版。発動直後はその場で滞空し、そのあと上昇する。地上で出す滅殺豪鷹旋との決定的な違いは、無敵時間の差にある。長めの無敵時間を持つ滅殺豪鷹旋に対して、滅殺豪鷹風は無敵時間がほとんど存在しない。

剛拳殺 / 「殺意の波動」の究極技。阿修羅空の移動から相手をとらえ、直後に常人には目撃でき

ない速さの連続攻撃を叩き込む。使用するためには全ゲージを一気に放出しなければならぬが、代わりにどのスーパーアーツを選択していても使うことができる。

技の扱いが「移動投げ」のため、相手が地上で投げられ判定が発生しているときにしか決めることはできない。普通の属性の打撃からはつながらないが、連距離立ち強忍の「燕り向き」からは例外的に連続技として成立する。実戦では、相手が立ち状態のときに連距離立ち強忍をヒットさせ、これにキャンセルをかけることが連続技成立のための条件。ただし、この場合はSAキャンセルとみなされ、打撃から連続技になってもダメージ補正で相手に与えるダメージは激減してしまうので気をつけよう。

金剛磨裂斬 / 天賦がござした家にすべての気を収束し、ためたエネルギーを地面に叩きつける無技。その有り余るパワーは、巨大な衝撃波を発生させるほど強靱。以前、豪鬼はこの技一撃での有名なエアスロックを分析したことがあり、このときに金剛磨裂斬と命名された。また、この技は剛毅殺同時SAゲージMAX時のみ発動でき、使用に際しては選択したスーパーアーツに依存しない。

剛毅殺が移動投げなのに対して、金剛磨裂斬は立ちしゃがみガード可能な打撃技。しかし発動から長い無敵時間を有しており、相手の投げと同時に入力してもつかみ失敗のリスクにグリーンヒットさせることができる。このため空ジャンプからグラップディフェンスといったお約束の裏の選択技として使えれば大効果があるだろう。

特殊演出登場集

後編

後編はトゥエルヴvsネクロなどの注目のカードを紹介。
そして番外編ではキャラが闘っている(?)
ベットたち(?)を紹介していこう。

いぶき vs まこと

高校生忍者対空手少女。
日本伝統の武術を通して、引かれ合うものがあるか?



同席、いぶきとまことの確りが交差する。二人の時間一瞬止まる。

そのまま落下地点へ、一瞬の戦りでお互いの力量が確認できたか?

しかし勝負はこれから、お互い十分に素早いを込めて、勝負を取る。

トゥエルヴ vs ネクロ

人型殺戮兵器同士の対決。
自由を求めるネクロに究極の「弟」が立ちはだかる!



複数のトゥエルヴに囲まれるネクロ。絶体絶命のピンチか?

その時、ネクロの電脳プラスタが炸裂! トゥエルヴが空中へと駆逐していく。

残った一体のトゥエルヴ、彼らの殺戮ショーはこれから始まる。

ユン(ヤン) vs まこと

国籍、流派は違えども礼儀を重んじる
武道と武術に例外は決してあり得ない。



押むように両手を組むユンに対し、まことは剣を交差し礼の贈えを見せる。

互いに真剣。試合前の礼儀に流儀や此流は関係はない。

対戦開始! ここから先はお互いのスタイルが物を言う。運運はしないぜ。

エレナ vs エレナ

新しい友達探しに出かけたエレナ。
その前にもうひとりの自分が現れたら...



お互いに見つめ合うエレナ。もう一人の自分の良友かあう二人。

手を合わせて、お互い分かかったか? 「よろしくね」と自分に言う。

クルックと街返りを見せるエレナ。しなやかな動きで身を守るがひずる。

ヒューゴ

特定の組み合わせで、ヒューゴの身体から
鳥が飛んでいく登場シーンが存在する。
各キャラの組み合わせは以下の通り。

番外編



3体の鳥がヒューゴの身体から飛び立つ。身体が鳥になっただけか?

対 春麗
対 まこと
対 ユン
対 ヤン
対 リュウ
対 いぶき
対 豪鬼

ヤン

試合開始直後と対戦終了時に登場するかわいいネコ。
ヤンで対戦3連勝以上の条件を満たすと出現する。
はたしてヤンの闘っているベットなのだろうか?

番外編



ヤンの前に白いネコちゃんが登場が始まるとストーリーから避難します。



対戦が終わると、またヤンの前に現れてくる。ヤンも必ず話があるのだろうか?

GILL

ギル



神世紀の覇者

天帝ギル —— 紀元前の昔より全世界を裏から管理支配してきた秘密結社が生んだ、奇跡の力の主。美弟ユリアンの奸計にも屈せず、その圧倒的なカリスマで組織の全権を掌握。理想社会実現のための計画は200年前倒しされ、今まさにギルは現人神として地上に君臨しようとしている。

必殺技

パイロキネシス

クリオキネシス

サイバーリアット(パイロヒット/クリオヒット)

サイコヘッドバット

ムーンサルトニードロップ

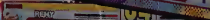
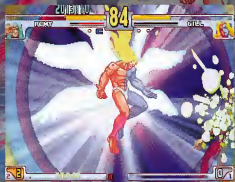
炎の弾を飛ばす

氷の弾を飛ばす

燃焼/凍結の効果を持つ突進技

体重を乗せた頭突きを繰り出す

相手の頭上から膝で急襲する

『全能の憂鬱
少しでも理解してもらえたら嬉しい』

スーパーアーツ

リザレクション

メテオストライク

セラフィックウイング

失った体力を最大値まで回復する
炎と氷の弾を空から大量に降らせる

中央に移動し、羽を広げて画面全体を攻撃する

『星々はなぜ美しいのか？
永遠に届かぬ至高の存在だからだ』

非常に手の込んだお遊びページ……というが本気で試さないように

灼熱の炎と絶対零度を操る神世紀のカリスマ?

トウエルズのマネマネページ



ギル使用コマンド

- ①コインを投入する
- ②スタートボタンを押す
- ③プレイヤーセレクトで★を入力してボタンを押す(1P時は★☆☆☆☆+ボタン)
- ④スーパーアーツセレクトでかか★と入力してボタンを押す
- ⑤CPU戦で9人勝ち強く
- ⑥10人目でSAゲージをためたら「★☆☆☆☆+」と入力



★プレイヤーセレクトの★コマンドで
入力し、順番に各の画面に進めよう

★話しを聞いたら、6回目で必ずかか
★ボタンを押す。★が少ないと、か
かかずに、9人勝ちしたの画面で……

★8ボタンがMAXまでたったら
★を入力して、これで使える。

通常技



必殺技



～通常技・特殊技～ ユリアンよりコマが少ないぞ!

ギルの通常技は、弟のユリアンに準じたものになっている。しかも多くの技がユリアンに比べて出が早く、正直「こりや強え～」という感じだ。もともとギルがオリジナルなわけだし、兄なわけだし、CPU戦でしか使えないわけだし……ま、強くて当然といったところで。

特筆すべきはしゃがみ弱さ。キャンセルはかからぬが、ギルの場合は立ち回りの戻りが死ぬほど早い。たぬつながあるので、ほんとに死んだら困るので「死ぬほど」という表現は取り消すが、立ち回りがあはほんとどんの通常技につなげることができるぞ。

～特殊力技・必殺技～ スーパーアーツ、EX必殺技なぞいらねえつ

特殊力技は★+中★と★+中★の2種。前者はユリアンと同じ。後者はショートアンバー。適当に使ってくれ。

必殺技はすべてコマンドで出せるというあたりは兄の風格が感じられる。強攻撃と必殺技は、右半身による攻撃が炎属性、左半身が氷属性になっている。パイロ(クリオ)キネシスはボタンで角度が変わる2ビートの飛び道具。スキが小さいので近距離からぶちかましてもいいだろう。サイバーリアクトは超早突進技だ。サイコヘッドバットはしゃがみ強さからの追い打ちなどに、ムーンサルトニードロップは反撃されにくいので意味なく使ってもそれなりに強いぞ。

CAUTION! このページでは「トウエルズのX.C.D.P.Y.をギル戦で使おうとギルに実着する」ってことをいいたいわけです。対応はできません。あしからず。 監: C-LANより

STREET FIGHTER V 3rd STRIKE

Chapter III

Strike a new rival

対戦基礎

キャラ別対戦攻略 連続技の見方

例 しゃがみ中 ⊙ 波動拳 ≡ 真・昇龍拳



キャンセルによる技のつながりを示します



SAキャンセルによる技のつながりを示します



HJキャンセルによる技のつながりを示します



ノーキャンセルによる技のつながりを示します



ターゲットコンボによる技のつながりを示します

※ノーキャンセル……先行する技を当てたあと、タイミング良く次の技を繰り出すこと

やる勇気だ
YUKI YUKI

SUPER ART

対戦基礎

無理せず順を追って上達していくこと、これが重要

TEXT：善之字元帥

このページでは、はじめのうちは理解しやすいシステムをどうやってマスターしていくかについて説明していく。

はじめは無理にブロックングを狙わない

「ストIII」をはじめと熱れる人にとって、ブロックングとはあまりに魅力的なシステムである。上級者が相手の攻撃を読み取ってブロックングを取り、超破壊力の連続技を叩き込む瞬間はとにかく「カッコイイ」としか言いようがない。ところが、実際にプレイしてみると、華麗にブロックングをキメて連続技を叩き込むのは、ポコポコと相手の技をくらうてうまくいかないのではないだろうか？

実はこれ、初心者も悪もつまづきやすいポイントなのである。ブロックングとは、あくまで相手

特定のタイミングに特定の技を出してくれなければ成功しないものなので、きちんと連係を組んで「相手に思わぬ手を出させる」という状況を作ってやらなければならないのだ。

とはいっても、そんなに難しく考える必要はない。要するに、はじめは無理にブロックングを狙わず、きちんとキャラを動かせるようになるというところだけの話なのだ。キャラの動きさえきちんとできれば、ブロックングの狙いどころなどいくらでも思いつくようになるはずだ。



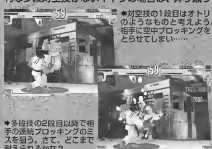
これは「ストIII」の対戦画面。相手の攻撃をブロックングで防ぐ様子が見える。

ブロックングを取られてしまう。どうしたらいい？

さて、はじめのうちは無理にブロックングを狙わず、キャラをきちんと動かせるように練習するのはいいとしても、おそろくお店に置いてあるのは対戦台ばかり。そこで、もしもブロックングのうまい上級者と出会ったときのために、まずは相手のブロックング対策について説明しておこう。

最初に説明するのは、相手がこちらにジャンプしてきて、対空技を出したところをブロックングをさせようという「空中ブロックング」の対策について。この空中ブロックング、上級者はある程度見てから入力している（理由は後述）、実のところ取られないように工夫するのはかなり難しいのだが、対策はきちんとある。

ひとつの解答は、こちらの対空技を多段攻撃にして、相手に複数回のブロックング入力を強いるというもの。例えば使用キャラがリュウ・ケンなら、対空強の昇龍拳やアッパー昇龍拳にしてあげると、空中強も連続でブロックングを取るとはほぼ不可能になるから、無事に着地できる確率は大きく低下する。これは理窟な話、相手が必ず空中ブロックングを狙っていることが前提であるなら、初段が対空性能のないターゲットコンボでも同様の役割を果たしてくれるはずだ。もしもこういった便利な多段対空技がないキャラの場合は、降り蹴り



●対空技の1段目はオトリのようなものと考えよう。相手は空中ブロックングをとりたててほしい……

●多段技の2段目以降で相手の後続ブロックングの足を引っ張り、さて、どこまで耐えられるかな？



●多段の対空拳。リープの直後、相手が下段…… ●まんの上しか待つ。相手は連続技待ちだ…… ●遠くまで攻撃！相手のブロックング方向をブロックングを狙うことわかったら…… ●とは逆攻撃を出せばさらにも効いた

や早出しの対空などを代わりに使い、タイミングをずらすと面白いだろう。

これに対して、相手に「地上ブロックング」を取られてしまう場合は、もう少し話が複雑。なぜなら、ある程度見てから入力できる空中ブロックングとは違い、地上ブロックングの場合は相手の胴にはまっている（これは要を返せば、上級者でも見てから地上ブロックングを取るのにはほぼ不可能ということの意味する）可能性が高いからである。さらに、地上でブロックングは取られるとそのまま連続技をくらいやすいので、被害の面でも空中ブロックングより大きいといえる。

では、地上ブロックングに対してはどう対策すればいいかという、これは取られない場所を一つ一つ覚えていくのが基本。狙われやすい（ターンとしては、見かけ上スキが大きい）に見えるのに、実はスキは小さいというような技をガードさせられた箇所はブロックングを仕込まれているというものが多く、ありがちな例を挙げてみよう。相手

が近距離で中段攻撃のリープアタックを出し、それをガードした直後は、そのままめられるのを嫌ってとりあえずしゃがみ攻撃を出したくなるもの。上級者にとってはこういったところが狙い目になるので、リープアタック→下段ブロックングを1セットにして連係を組んでくるのだ。

このように、相手がブロックングを仕込んできそうな場所がわかったら、こちらはワフテンボ連らせて技を出すか、相手が入力しているブロックング方向とは逆の攻撃（下段ブロックングには立ち中or強攻撃、上段ブロックングには足払い系の技）を出して対応しよう。ブロックングを入力している側は、「成功したら」連続技を入力するつもりでいるので、失敗したときはノーガードで立っていることが非常に多いのだ。

ここまで挙げたブロックング対策を完全に実行するのはなかなか難しいが、いずれも上級者に対して必ず効果のある類ばかり。少しずつでも慣れていって、確実にモノにしていこう。

ADVICE 1

- 相手の空中ブロックングには多段の対空技で対抗！
- 地上ブロックングにはタイミングをずらすだけで効果的！

自分からブロックングを狙ってみよう

さて、一週り相手のブロックング対策がわかったところで、今度はこちらからブロックングを狙う方法について説明しよう。

最初に覚たいのが、比較的簡単な「空中ブロックング」の狙い方。これがどうして簡単なのかというと、こちらが飛び込めば、相手は必ず対空技で撃墜しようとするからである。そして、対空技は当たらないと出さなければ意味がないので、ジャンプの軌道をイメージして、相手と自分が接触しそうな地点（実際には、ジャンプが下りに差し掛かったあたり）で入力しておけば、高い確率で対空技をブロックングできるはずだ。注意したいのは、相手の技を見て入力するのではなく、位置関係を見て入力するという点なので、そのあたりを間違えないように。また、この入力法だと、先ほど対策

のところでも触れた早出し対空と昇り蹴りが厳しいが、これは上級者でも完全には防げないものなので、ある程度割り切っておこう。

このように、ある程度状況を判断しながら入力する空中ブロックングに対して、「地上ブロックング」は、実際にどういったところが狙い目かといえは、リープアタックやスキの小さい技を相手にガードさせた直後がそれにあたる。こういった状況では、相手はすぐに技を打ち送るか否かの二つに一つなので、ガード直後が解ける

と同時にブロックングを仕込んでおけば、成功する確率はかなり高い。ブロックング対策のところで述べたリープアタック・下段ブロックングはその代表格だが、探せばいくらでも類似例はあるはずだ。また、これらのポイントでブロックングを狙うときには、ブロックングの成否に関わらず、成功したつもりで連続技の初段まで入力してしまうことも重要。せっかく地上ブロックングに成功しても、何もできないのでは本末転倒なので、成否判断は初段を出してから行うように。



●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

●相手の技を避けるのタイミングは、落地地点をイメージしてブロックングを入力すれば、高い確率で成功する。

ADVICE 2

- 空中ブロックングは相手との接触点をイメージしよう!
- 地上ブロックングは「読み」。見てから取るのは無理と考えよう!

グラップディフェンスはどうして発生するのか?

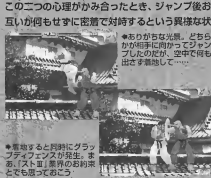
最後、よく見かける「ジャンプして何も出さず、着地と同時にグラップディフェンスが発生する」という奇妙な状況が多発する理由について説明しておこう。実はこの状況が発生する理由は、これまで説明したブロックング(特に空中)と密接な関係があるのだ。

順を追って説明しよう。ある程度ブロックングの熟練度が上がった者どうの対戦では、相手がこちらに飛び込んできたとき、対空技を出すとき空中ブロックングに取られそうなため、侮んで対空技を出せないという心理が生じる。ところが相手にしてもこの心理は同様で、ジャンプ攻撃を出しつつ飛び込むと対空技で落とされそうなため、安全な空中ブロックングで飛び込みたいと考える。この二つの心理がかみ合ったとき、ジャンプ後お互い何もせずに対応で対峙するという異様な状

況が発生するのだ。そして、こんなとき最も信頼できるのが発生早い「投げ」なので、お互いが投げ合った結果、必然的にグラップディフェンスという膠着(こうちやく)状態が発生するというわけだ。

この膠着状態は、覚えて何度も繰り返されがちだが、実は空中側にも均衡を打破する策が確立している。それは「着地と同時にスーパーアーツや昇龍拳など、相手に投げられず、かつ判定の強い必殺技を出す」というもので、要はもしも地上側が投げを入力していたら、投げのスキにこれらの技を叩き込んでやろうという手法だ(厳密にはスキでは

なく、こちらの無敵技に相手が投げで突っ込んでくる形になるのだが)。もちろん、相手が投げるタイミングを若干遅らせてきたら、ガードされて手痛い反響を受けるというリスクはあるものの、膠着状態を切り崩す手段があるというのは大きなプラスになるはず。さらに、必殺技やスーパーアーツのコマンドはグラップディフェンスのコマンドと重複して入力(昇龍拳コマンド+弱必+弱必など)できるので、万が一こちらが投げられてもグラップディフェンスだけは発生するという両対空の入力もできる。覚えておいて損はないぞ。



●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

●地上と同時に関手は投げ失敗ポーズを発生させ、失敗ポーズに打ち込み込む

ADVICE 3

- 空中ジャンプの着地に投げを入力するのは「お約束」!
- グラップディフェンスと必殺技コマンドは重複できるぞ!

ブロッキングの仕組み

TEXT：ちゃっぴー

第一章 「ブロッキング」って何？

初めて「ストⅢ」をやるよ、という人は、やはりここでつまづくことが多いと思う。そもそもブロッキングにはどんな意味があるのか。そして、どうしたらできるのか。まずはここから考えてみよう。

どうすれば取れるの？

ブロッキングの種類は、レバー前上段ブロッキングと、レバー下の下段ブロッキングの2つ。中、強の立ち技、ジャンプ攻撃、リープアタックは上段、しゃみキックなどの立ちガードできない下段攻撃は下段でブロッキングできるほか、立ちの砲撃攻撃やしゃみパンチ系の技のように、どちらでも取れる技もある。例外もあるが、それはおいおい覚えればいい。また、ジャンプ中に入れる「空中ブロッキング」は、前入力のみ。要注意だ。

コツは、前または下に入れたあと、レバーをすぐニュートラルに戻すこと。入れっぱなしにしたとよりブロッキングの受け付け時間が長くなり、半端に受け付けられれば地上対地上の場合、入れっぱなしの場合8フレームしかない受け付け時間がニュートラルに戻すことで10フレームに伸びる。なお、レバーをほかの方向に入ると、その瞬間には受け付けが切れる。慣れないうちは、くらっといいくらいのつもりで思い切って入力しよう。

少しずつ姿を変え、そしてここに至る……

シリーズを通してシステムの軸となってきたブロッキング。知って得する「3rd」のブロッキングシステムを、ここで解説していく。

取ることのミ

ブロッキングに成功したときの報酬は、必殺技でゲズられないで済む、というだけではない。本来ガードさせられると固まってしまふ時間(=ガード硬直)が短縮されるため、スキのない技にも反撃できるようになるのだ。ブロッキングの有効な使い方は、これを利用して華麗に反撃するところにある、というこはいうまでもない。

例えば、最も一般的な対地のブロッキング。この場合は、成功した瞬間から16フレームの間両者が停止。その後、技を出した側には、一方的な停

止時間、さらには技自体の硬直時間までがスキとして加算されるため、ブロッキング成功附加ある程度発生する早い技を出せば、ほぼどんな技に対しても、しっかり反撃できるというわけ。

また、地上ブロッキングの場合は、両者停止時間中(青く光っている間)に技のみの先行入力を受け付けている。この間に技を入力すれば、必ず最速で反撃できる。キャラクターごとに反撃に適した連発技を用意し、的確に叩き込めよう！

もちろん、時間の経過や有利時間などの数値には状況や技ごとに違いがある。もっと深く知りたければ、第四章を参照してほしい。

ブロッキング成功から反撃までのプロセス



●まず、ブロッキングを入力。例えば前。その後は、ニュートラルに戻すのが基本だ

●受け付け時間内に上段ブロッキング可能。攻撃がくれば、カットと取れる

●即座に反撃。自分の得意キャラクターごとに、思いやい反撃技を用意しておく

第二章 こんなときはどうなるの？ ブロッキングQ&A

ここでは、ブロッキングに関するさまざまな疑問にお答えしていきます。

Q1：ブロッキングは下下、とか前前、あるいは下前下前とかで受け付け時間が継続されるの？

A：一度ブロッキング入力をした場合、そこから23フレーム間ブロッキング入力を受け付けられない時間があるため、できません。それどころか、前前と入力すると、2度目の前を入れた時点で受け付け時間が切れてしまうので、ブロッキングを狙うときは、必ず1回のみ入力するようにしましょう。



●2回連続で入力すると、23フレーム間は両方のブロッキング入力を受け付けられない

●2回連続で入力すると、23フレーム間は両方のブロッキング入力を受け付けられない

ただ、受け付け不能時間は上段ブロッキングと下段ブロッキングそれぞれが独立して計算されているので、前下、あるいは下前という入力1回なら、両方とも有効になります。もちろん、上段技と下段技の両方を取ることはできませんが……。

Q2：起き上がりや、硬直中も受け付けられるの？

A：起き上がった瞬間に取りたいときは、起き上がりする前くらいにブロッキングを入力してうまくOK。これで起き上りの直後に受け付けを生かすことができます。技の硬直が切れる瞬間やジャンプの着地でも、同じ要領でブロッキングができることも覚えておくといいでしょう。

Q3：ブロッキングできない技ってあるの？

A：受け系の技がブロッキングできないほか、いびきの雷打、オロの仁王力、ネクロのスネークファンク、アレックスの●+強●。そして新技となる豪鬼の金剛崩壊斬(初段)の5つは、ガードはできませんが、ブロッキングすることはできません。対照的に、リュウの雷刃波動拳は「ガード不能だがブロッキングのみできる」という特殊な技なっています。

Q4：空中ブロッキングしたあとに技を出したら、逆にブロッキングされたんですが……。

A：空中ブロッキング後は、両者停止中の先行入力を受け付けていないため、最速で技を出すのが難しいことに加え、空中技を取られたあとはその硬直時間に関わらず、取られたからある程度時間が経つと「ブロッキングのみできる」状態になります。空対空でブロッキングされたら、反撃にブロッキングを狙ってみるといいでしょう。もちろん、完全な反撃になってしまう場合もあります……。



●空対空ブロッキングは、対戦でもよくあるシーン。一貫必殺の反撃を受けようが見えるが……

●少し時間が経つと、ブロッキングでの反撃を受けるようになる。取り返さず詰ってはいけません

第三章 新システム「赤ブロッキング」の謎に迫る!

ブロッキングに関わる前作からの変更点として最も大きいのが、この赤ブロッキングだ。成功したときに、赤く光ったその印。このブロッキングの秘密を、ここで明かしていこう。

連続ガードでも割り込める!

本来、無敵ガードでも割り込めないようだが、いわゆる「連続ガード」中のブロッキング、それが赤ブロッキングだ。間隔の短い多段スーパーアーツやターゲットコンボ、はたまたガードセルをも絡めた連係などに対し、一直ガードしたあとも、このブロッキングなら途中で割り込めるというわけ。成功すると、普段青く光るところが赤く光るエフェクトになり、その後は通常のブロッキングと同じ状況になる。通常のブロッキングよりも受け付け時間がかなり短いため、そう簡単にできるものではないが、狙う価値は十分にある!

こうして狙え! 赤ブロッキング



●無敵技でも割り込めないようだが、いわゆる「連続ガード」になる連係でも……

●ブロッキングで連続割り込めるようになった。赤いエフェクトがその印だ

●取ったあとは、通常のブロッキングと同じ。もちろん、同じ感覚で反撃できる

こんなときに狙ってみよう

それでは、どんな状況で狙っていけばいいのかを考えてみよう。受け付けがシビアなので、ある程度状況を限定しておく必要がある。

ひとつは、体力がほとんどない状況で多段のスーパーアーツをガードしてしまったとき。これに関しては、狙うのがオススメ、というよりも狙わなくてはならない状況といえる。失敗する可能性は高いが、そのままケズれるよりマシだ。

実戦的に過剰時でも狙ってみたいのは、ジャンプ攻撃ガード後の地上技。タイミングが分かりやすく、比較的取りやすい。上段、下段の使い分けは、キャラクターや相手のクセから判断しよう。

もうひとつは、ガードしても反撃できないような多段技に対して。慣れが必要だが、ネクロのトルネド攻撃などに狙ってみたい。

赤ブロッキングの副作用

このシステムが追加されたことにより、防御側が不利になった点もある。それは、下段や中段高性の技を含まない連係ガード中であっても、ガード方向以外にレバーを入れると、途中からくらくらよくなってしまったこと。例えばグラフィック上はガードモーションでも、内部的にはノーガード状態が存在している、というわけだ。

赤ブロッキングに失敗したときはもちろんのこと、ガード中にコマンドを入力しようとして、途中からくらくらしてしまうことも多々ある。多段技に対しては必殺技やスーパーアーツで反撃したいときなどは、しっかりと最後までガードし終わってから入力することを心がけよう。

ただ、レバーがガード方向に入っていれば、ボタンを押してもくらくらことはない。多段技に対して最速タイミングの通常技で反撃したいときなどは、ガード中に連打で入力してもOKだ。

●赤ブロッキングがでるようになった代わりに、例え連続ガードの真中であっても……



●ガード方向以外にレバーを入れたとくらくらしてしまう。コマンド技で反撃したいときなどは注意しよう

第四章 全ブロッキングパターンの数値を紹介!

ブロッキングの受け付け時間および成功後の有利時間には、取ったときの状況によって差がある。ここでは、それらのデータをまとめてみた。受け付け関係で注目したいのは、赤ブロッキングの2~3フレームという数字。これを見ても、かなりシビアなことが分かる。地上で空中技に対してブロッキングする場合は5フレームというも意外だ。

有利時間に関しては、地対地のブロッキングに技によって差が出ていることに注目。また、飛び道具を取った場合、相手側の停止時間がないことにも注意しておこう。場合によっては、ブロッキングしたがいゆえに不利になってしまう場合もある。

●地上対地上のブロッキングは、取ったあとの有利時間が短く、必ずしも必ず受けれず連係に陥る



●赤ブロッキングの受け付け時間は、通常技で3フレーム、必殺技で2フレームに短くなっている

ブロッキング成立時の状況別DATA

ブロッキングの種類	地上技を地上でブロッキング	空中技を地上でブロッキング	空中技を空中でブロッキング	地上技を空中でブロッキング	飛び道具をブロッキング	赤ブロッキング
受け付けフレーム	N10 / 入6	N5 / 入8	N7 / 入6	N7 / 入6	N10 / 入6	通常技 N3 / 入3 必SA N2 / 入2
ブロッキング成功後の停止時間	-1 律12フレーム(1フレーム=1/60秒。他の項目も同様の単位)					
ブロッキングされた側の停止時間	律20 中18 律16 必18 SA16	16	16	16	0	状況に準ずる
ブロッキング成功後の完全有利時間	律4 中3 律2 必0 SA0	0	0	0	-16	状況に準ずる
時間停止中の先行入力受け付け	有り	有り	なし	なし	有り	有り
備考	地対地のブロッキングの場合、技によって異なる。特に受ける側の停止時間が短くなるのが特徴。格闘、蹴攻撃連打は比較的前りだしやすいが、通常技やスーパーアーツなどは、非常に短い時間しか取れない。また、必ずしも必ず受けれず連係に陥る。	格闘や蹴攻撃連打が強いことに注目。ジャンプ攻撃の場合、レフトのガードレゾレミの時に発生し、強い押し出し、通常技やスーパーアーツも受け付けられるが、一部例外もある。	空中でのブロッキングは、停止時間中に先行入力が強くなる。必殺技やスーパーアーツは受け付けられない。また、必ずしも必ず受けれず連係に陥る。	基本的には、空中でのブロッキングと同じ状況になる。停止時間中に先行入力が強くなる。必殺技やスーパーアーツは受け付けられない。また、必ずしも必ず受けれず連係に陥る。	飛び道具の場合、飛び道具のみが受け付けられる。必ずしも必ず受けれず連係に陥る。また、必ずしも必ず受けれず連係に陥る。	受け付け時間が短く、非常に不利。また、必ずしも必ず受けれず連係に陥る。また、必ずしも必ず受けれず連係に陥る。

※表内の「N」は「ノーガード」「入」は「レバー入力」「律」は「必殺技」「SA」は「スーパーアーツ」をあらわす

STRIKE A NEW RIVAL !!

春麗

対空最強

春麗は、必殺技に頼らず、リーチ判定の強い通常技を主軸とした中間距離での闘いを得意とする。単発傾向が強いだけに、超格姿勢の攻撃や、足元への攻撃をかわしつつ前進する攻撃など、しつかりと各技の役割を理解し、工夫することが大切だ。

強力な牽制技で中間距離を制す

中間距離における春麗の強さを支えているのが、立ち強 \ominus としゃがみ中 \ominus 。立ち強 \ominus は最もリーチが長い上に、判定や攻撃力にも優れており、しゃがみ中 \ominus は極端に姿勢が低く、相手の立ち技をかわしつつ攻撃できるからだ。また、 \ominus 強 \ominus も牽制技つづとして重宝する。相手の牽制技に対して、置いておくように使っていく。

宙初(ラウンドスタート時)は中間距離の間合いから始まるので、まずはこちらがニシアチブを握っているというも都合がいい。強攻撃はSAゲージの増加量が多いので、序盤などSAゲージがない状態では、効率良くダメージを、アウトレンジから強攻撃を使っていく意味は非常に大きいと言えるだろう。

手数を増やしたい場合は、近距離戦において \ominus 強 \ominus や \ominus 強 \ominus 、しゃがみ強 \ominus といった「前進する技」を連発に組み込んでいきたい。とくに \ominus 強 \ominus は、発足は遅いがガードやヒット後に間合いが離れず、近距離戦を継続しやすい。ブロッキングやしゃがみ中 \ominus 、 \ominus 強 \ominus などを狙っていく。 \ominus 強 \ominus は足元への攻撃をかわしつつ攻撃できるので多用していきたいが、しゃがみ状態の姿勢が低い相手には空溜りしてしまう点に注意。相手を選んできていこう。しゃがみ強 \ominus やしゃがみ中 \ominus は、主にキャンセル気功拳の連続技扱いに使っていく。多用はしないが、たまには奇襲としてキャンセル弱山蹴を使ってみるのもいいだろう。もちろん、間合いを詰めることができ、中段でもあるリープアタックも近距離戦での有効な選択技だ。



●相手の足元を狙い、牽制技もつづす立ち強 \ominus 。対空にも使える。



●驚異的な姿勢の長さを通るしゃがみ中 \ominus 。牽制や対空に重宝する。



● \ominus 強 \ominus は相手の攻撃をつぶす強力なカウンター。同様の使い方はしゃがみ強 \ominus もある。



●EXスピンギョウバードキックは有効範囲が広く、狙って使いやすい。

対空技にもなるしゃがみ中 \ominus

対空技には、立ち強 \ominus 、 \ominus 強 \ominus 、立ち中 \ominus 、立ち中 \ominus 、しゃがみ中 \ominus とさまざまあるが、空中ブロッキングを多用する相手にはしゃがみ中 \ominus の使用頻度を増やしていくといい。もちろん、気功拳や天星乱撃といったスーパーアーツ対空も有効。ブロッキング対策としては、EXスピンギョウバードキックや \ominus 強 \ominus →キャンセル必殺技(百裂脚、気功拳、天星乱撃)なども有効だ。空対空では、TC(斜めジャンプ強 \ominus ×2)や垂直ジャンプ強 \ominus がメインとなる。ジャンプが高いキャラや、ハイジャンプする相手には、空中ブロッキング対策として空中投げも狙っていく。

跳び込みにはブロッキング対策も兼ねたTC(斜めジャンプ強 \ominus ×2)や、斜めに判定の強い斜めジャンプ強 \ominus を使う。特殊な例だが、1フレーム後に空中判定になる性質を利用した「落地投げ」と呼ばれる \ominus 強 \ominus という手もあり。これはほの投げの状態においても応用が効くテクニックだ。



●対空が不安なら、気功拳を選ぶ。

スーパーアーツ選択の指針

気功拳は、対空だけでなく、連続技や返技としても使える汎用性の高さが最大の魅力。唯一不満な点は攻撃力だが、それを補って余りある安定感はあるほかのスーパーアーツにない利点。手堅くいならオススメ。

鳳翼扇は、連続技や返し技に使っていくため、積極的に近距離戦を挑む攻撃的なプレイヤーにオススメ。最後の罅りにHJキャンセルをかけて、「前方ジャンプ強 \ominus 」や「鷹爪脚(ジャンプ中 \ominus →ジャンプ強 \ominus)」などで正しい打ちが可能。わざとダウンしない攻撃で強い打ちし、着地と同時にたみかけるという手もあり。

天星乱撃は、対空目的の防御専用スーパーアーツ。無敵時間が長く、最大ストック数も3と多いのだが、使うところがあるのが最大の魅力。近距離での対空としては最も信頼度が高いが、効果範囲の狭さと、攻撃力の低さは覚悟しておこう。ジャンプの強さや威力には使ってもいいけれど、



●接近戦が得意なら、鳳翼扇がオススメ。

COMBO BASICS ~基本連続技~

しゃがみ中 \ominus からのヒット確認をマスターすべし!

A/しゃがみ中 \ominus からのヒット確認連続技。とりえず気功拳までを決め打ちし、しゃがみ中 \ominus のヒットを確認して気功拳をSAキャンセルするというもの。至近距離からでないとながらないが、接近戦での重要なダメージ源となるのでぜひマスターしてほしい。ちなみに、ヒット確認が必要な状況であれば、(コン)ホック正がかららないぶん) \ominus 強 \ominus →気功拳

or 鳳翼扇のほうが攻撃力が高い。B/ \ominus 強 \ominus もその後から確認はして、ノキャンセル系スーパーアーツ。ヒット確認はかならず。SAゲージがない場合はしゃがみ強 \ominus でもOK。

C/ 天星乱撃は効果範囲が狭いため連続技向きではないのだが、あえて使うとしたらこれくらい。ほぼ密着でブロッキングした場合やスタンさせた場合などぞ。

A しゃがみ中 \ominus → 気功拳 → 気功拳 or 鳳翼扇(十進打ち)B \ominus 強 \ominus → 気功拳 or 鳳翼扇(十進打ち)C \ominus 強 \ominus or しゃがみ強 \ominus → 天星乱撃

連続技A



●とりあえず、しゃがみ中 \ominus から気功拳までは決め打ちし、

●スーパーアーツのスーパー威力だけ済ませておく、そして……

●しゃがみ中 \ominus がヒットしていれば素直に実行して完結!

頼れスタン少女 ここに見参!

TEXT: K-TAN

STRIKE A NEW RIVAL !!

まこと

刃撃基礎

疾風で幻惑! ダッシュを生かして唐草を決めろ!

コマンド投げである吊るし喉斬・唐草(以下、唐草)はダメージこそ低いものの、追い打ちで技をたたき込めるところに最大の利点がある。追い打ちを入れる技の代表格は、立ち強①→強突進正突き・疾風(以下、疾風)。しゃがみ強②、正中横五段突きのあと。最初に唐草を狙うときは、前方ダッシュで近づくとこから始めよう。まことのダッシュはかなり早いので、相手に反応されにくい。

そこで問題になるのが、「どのタイミングで前方ダッシュすればいいのかわからない」。一応相手のスキを見て決めることはできるが、通常技などを出して、よく牽制してくる相手には効果がない。要するに、牽制技でこちらのダッシュを止められてしまうのだ。ダッシュからの唐草を発揮させるためには、こちらも通常技で牽制し、相手側にガードさせる状況を作る必要がある。使っていく主な牽制技は、しゃがみ中①、しゃがみ中②。ほかにも牽制技はあるが、離れた間合いから出せる

ものとしてこの2つを選んでみた。そこで疾風の登場だ。疾風はコマンド入力してすぐに攻撃することができる。疾風を押ししることで攻撃タイミングをずらすこともできる。これを利用しない手はない。そこで、このボタン押しっぱなしの状態を、「疾風の構え」と仮に呼ぶことにして、これを使った連係の一例を挙げてみる。

例:しゃがみ中①→疾風の構え→②で構えをキャンセル→前方ダッシュから唐草



しゃがみ中①で構えをガード誘発。すぐキャンセルして……



ダッシュのしゅー!! さて、出しにくいせよ!! おんしゃあ!!



大成功!! かけ声を合図に立ち強①→疾風を打ちますんしゃ!

唐草は2度到来する!

疾風は、構え時に直接出してガードされると、確実に反撃を受ける必殺技である。しかし、ヒットすれば、また側が弱くなるにはあるが有利になる。疾風ヒット後の選択技として挙げられるのが、弱唐草、ブロックング、しゃがみ強②の3つだ。弱唐草は通常技でまことの攻撃を止めようとする相手キャラを捕らえることができ、ブロックングは唐草に対して必殺技で反撃を試みる相手に使用する。そして、しゃがみ強②は、相手が後方ジャンプで唐草を回避しようとするのを、阻止する役割を果たす。相手が唐草をどう回避するのか、よく見極めて選択していき。唐草→立ち強②→疾風のおとに狙うのだ。



弱疾風のヒット後はおんしゃあは打てない。立ち強②でガードを誘発し、唐草は打ちにくい。

スーパーアーツは面白い!

まこのスーパーアーツはどれも個性が強く、プレイヤーによってバラバラに分かれることが予想される。正中横五段突きは決められることができる場面が非常に多く、もっとも安定性のあるスーパーアーツといえる。リープアタックから狙えるのも大きい。暴れ土佐波突きはヒット後の追い打ちが魅力で、追い打ちをプラスしたときのスタミナはかなり高い。しかし、確実な決められる状況が限定されているので、キャラの位置を把握しなくてはならない。あとは、バクチで決められるか、スタン中を狙うくらいか……。丹田練氣・攻めの型は、攻撃力は上がるがガードができなくなるので、ロマン派の人にオススメだ。ある意味、一番怪しいアーツである。



ガードができないため、ブロックングを強いられる丹田練氣・攻めの型。今後の研究でどう発展するか楽しみ

COMBO BASICS ~基本連撃技~

頼れ、乱れで、嵌められ……

A/まことの連撃技は、種類は少ないが、途中からの分岐が豊富。そして、それらの応用がきくのがこの連撃技。強疾風を正中横五段突きに代えてもいいし、画面を背にしていれば立ち強①→中頼れ土佐波突きが連続ヒットする。暴れ土佐波突きがヒットしたあとは、前方ダッシュで相手キャラの下をくぐり、直上正突き・攻上(以下、攻上)→1Jキャンセル→ジャンプ種めが強える。ここでの注意点は、下をくぐったときに相手キャラとまことの位置が逆になるため、取上のコマンド入力が逆になるという点である。B/中空力カト落しと、剣は船地に破面があるが、ブロックングされていく。C/一応打ち下ろし手刀→剣は立ち強②で連続技になるが、画面中央付近で決め打ちしないと連続ヒットにならない。

A 吊るし喉斬・唐草 → 立ち強② → 強突進正突き・疾風

B 中空力カト落しと・剣 → しゃがみ中② → 強突進正突き・疾風

C 弱打ち下ろし手刀→置 → 暴れ土佐波突き(間合いでボン使い分け)

連撃技A



●必ず前するなら「おんしゃあ」のあと、後方に落ちるとき ●立ち強②を必殺必死!! ボタン連打より自押しで決めよう ●そのまうが、キャンセルをかけて強疾風を決めやすい

STRIKE A NEW RIVAL !!

Q

対空戦

機動力が低いQは、相手に近づくの非常に困難。相手との間合いを常に把握しつつ通常技を駆使して近づき、一気にラッシュを……と、言いたいところだが近距離戦は苦手。しかし、コマンド投げが決まれば流れが変わるぞ。

基本戦術

Qの対空技

Qの基本的な闘い方を全体を通して見てみると、すべて牽制技から始まっていると考えるだろう。特に、Qは機動力がなく、前方ダッシュからの攻めを得意としないので、基本的な立ち回りを覚えておかないと攻めに移ることができなくなる。まず、中間距離で牽制技として使える技をピックアップしてみたのでこちらを見てほしい。

- ①立ち強◎
- ②遠距離立ち中◎
- ③立ち中◎

これらの技が主に中間距離でのメインとなる技だ。なかでも①は、Qの技の中で最もリーチがあり、なおかつ攻撃力も高い。また、攻撃判定が横方向に対してかなり強い高性能な技なので、相手の下段攻撃をある程度かわしつつヒットさせることができるが、そのぶん空振りしたときのスキも大きいので、この技を出すときは最低でも相手に

ガードさせるようにしよう。

②は、中間距離よりも若干相手に近い間合いで使うと効果的。この技の性能も①と似ているのだが、②のほうが空振りしたときのスキが小さい。

最後に③は、技を出すと、ある程度Qが前進するので、相手の跳び込みを防ぐと同時に、間合いを詰めることができる。



●立ち強◎は、技自体に前進力があるため、立ち中◎よりも相手に近い間合いで使うと効果的。



●相手は跳び込んでくるのを防ぐため、立ち強◎よりも立ち中◎に近い間合いで使うと効果的。

連続技後の攻防

まずは、下のコマコミにある連続技Cを見てもらいたい。実は、このあとの選択さえ間違えなければ一気にラッシュをかけることができる。まず、連続技Cの最後を飾る●+強◎を空中で当てると、相手は空中で体勢を立て直して着地する。このとき、相手が着地すると同時に捕獲及び高威力打撃(仮)を当ててみよう。すると、相手が無敵技、またはジャンプ以外の行動をとると見事に決めることができる。ジャンプで捕獲及び高威力打撃(仮)を回避しようとしたら、ジャンプをつぶす立ち中◎などに変えてみるといいだろう。



●前面限定の連続技成功後は、相手の着地と同時に捕獲及び高威力打撃(仮)をうまく重ねよう。



●捕獲及び高威力打撃(仮)をジャンプで回避する相手は、立ち中◎で落とさしてしまう。

スーパーアーツの指針

Qのスーパーアーツはどれも高威力で、決めることができれば相手の体力を半分近く奪えるものばかり。だが、Qのスーパーアーツはどれも当てにくく、SAゲージが立つとも同じく長いQでダメージが非常に困難だ。

スーパーアーツⅠの[突進及び致死連続打撃(仮)]は、技自体に前進力がありリーチもある。また、SAゲージも2つまでストックできるので、EX必殺技を繰り交えた戦術が可能になる。スーパーアーツⅡの[腹部及び後頭部への痛打(仮)]は、あまりリーチがなく、SAゲージも1つしかストックできない。しかし、Qのなかで一番威力のあるスーパーアーツでヒット後は追い打ちまで決めることができる。また、技の発生も非常に早く、起き上がりにも使うことができる。そして、最後にスーパーアーツⅢの[爆発を伴う打撃や捕獲]だが、この技は相手に打撃と投げの2択を迫ることができるというもので、発動するとSAゲージがタイマーに変化してタイマーが切れるのが成立するまで、何回でも狙うことができる。ただ、与えるダメージを比較すると、打撃のほうは少なく、投げのほうが多い。欠点は、決める機会が少なく、技自体の硬直時間も打撃・投げともかなり長い点だ。

結局として、確率的にダメージを奪いやすいのはⅠとⅡのスーパーアーツ。Ⅲのスーパーアーツは決めるのが難しいぞ。

COMBO BASICS ~基本連続技~

連続技自体は決めた方がいいが、超高威力だぞ

A / この連続技は、基本的にSAゲージがないときやブロッキング成功時に狙っていくことができる連続技だ。また、狙った部分をEX高速度連続打撃(仮)にして決めることができ、相手に与えるダメージも大きいので、確実に決められるようにしたい。

B / Qのなかで最大威力を誇る連続技。最初ジャンプ攻撃と、腹部及び後頭部

への痛打(仮)のあとに決める突進連続打撃(仮)が非常に難しい。また、相手の背中が前面の場合は、少し下から突進連続打撃(仮)を出すといい。C / この連続技は裏面限定で、捕獲及び高威力打撃(仮)を強で決めないと、突進連続打撃(仮)がヒットしない。また、キャラによって空中で打ち上がる高さが違うので注意しなくてはならない。

A 近距離立ち中◎ 高速度連続打撃(仮)

B ジャンプ強◎ 近距離立ち中◎ 突進連続打撃(仮)

腹部及び後頭部への痛打(仮) 強突進連続打撃(仮)

C (前面限定) 強捕獲及び高威力打撃(仮) 突進連続打撃(仮)

●+強◎

連続技B



●ジャンプ攻撃を当てたあと、立ち中◎へ必殺技をつなげる。



●SAキャンセルで腹部及び後頭部への痛打(仮)を出す。



●連続技突進連続打撃(仮)、タイミングが少し遅ってからの



距離別の戦術を確立すれば、完成形が見えてくる

TEXT：ちゃっきー

STRIKE A NEW RIVAL !!

レミー

対戦基礎

近距離から遠距離まで、あらゆる距離に応じた技を持っていることが、レミー最大の長所といえる。変化する対戦のなかで状況を変えずばり判断し、的確な技選択ができること。レミーの強さを引き出すためには、これが必須事項になる。

地上戦は、距離別の戦術が最重要課題

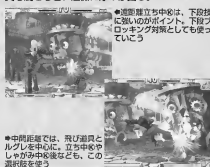
レミーは、近距離から遠距離まであらゆるレンジに対応した技を持っており、そのことが長所の一つにもなっている。まずは、地上戦の重要課題と見る距離別の戦術を組み立ててみよう。

近距離は、通常技を中心に考える。しゃがみ弱々やリープアタック、投げ、近距離立ち中での連係を構成しつつ、少し距離が離れたら、リーチの長い下段技となるしゃがみ中、下段技に強い遠距離立ち中を使う。ダウンを奪えるしゃがみ強々も魅力だが、慣れた相手はこの2発目をブロックされる可能性もある。この技を使うなら、必ず先陣部分ぎりぎりを出るように意識しよう。これらに加わる選択技としては、キャンセル可

能なしゃがみ中が挙げられる。キャンセルからは、ヴォルテラの残光・パス(以下/ス)を軸に、少し離れたところから冷たく高いルグレ(以下/ルグ)もいい。また、リープアタックやジャンプを止める選択技として遠距離立ち中も役立つ。これも、読まれたら距離に選んでいくと効果的だ。

中間距離以上の間合いでは、2つの飛び道具にルグレを加えた3つの必殺技が活躍する。飛び道具で牽制しつつ、前方ダッシュや(ハイ)ジャンプ、ルグレにちなぎ、中間距離の基本連係としよう。もちろん、ルグレは間合いによって弱・中・強を使い分けると。ガードされたら、通常技を使った連係のほか、ブロックも効果的だ。また、画

面の端と端ぐらいの遠距離になったら、EX飛び道具も選べる。と、連係に厚みが出る。



●中間距離では、飛び道具とルグレを中心に、立ち中やしゃがみ中後なども、この選択技を使う

●遠距離立ち中は、下段技に強いのがポイント。下脚ブロック対策としても使っていく

ジャンプへの対策

地上戦を得意とするレミーにとって、ジャンプ対策は緊急課題といえる。システム上タメばかりでは闘えないことに加え、空中ブロックも考えると、当然マ・シェリの悲哭(以下/マ・シェリ)に対しては対応できない。

タメがないときは、遠回りや強さのみが基本。ブロックされたときの危険性は高いが、位置によっては相手が背後側に落ち、大きな反撃をくらわなくて済むケースもある。そして、もう一つは発生の早い遠距離立ち中。こちらはスキが小さく、ブロックされても比較的安心だ。ヒット後は前方ダッシュからの選択技とその端からのルグレで、相手の着地に選択をかけよう。

タメが完成しているなら、ブロック対策も立てやすい。早出しのマ・シェリを主体にしつつ、相手が空中ブロックを早めに入れてくるようなら、無敵時間のあるEXマ・シェリ、あるいはしゃがみ強々を引きつけて出す。この3つの選択でタイミングをずらし、相手に跳び込みにくいという考えを植え付けられれば理想的だ。

結論としては、ガードや対空ブロックを狙いつつ、グラブやフィエンスを用意する。あるいはこちらもジャンプに対応するなどの強い選択技も必要。軌道が低いキャラや、ジャンプからの選択技を多く持つキャラ相手は、特に注意したい。



しゃがみ強々は真逆の大きい対空技。リスクが高いが……



マ・シェリは早出しを基本に、相手の跳び込みにしたい

スーパーアーツの選択

レミーが持つ3つのスーパーアーツのうち、懸せたいの価値がない痛心のノケルムは除外すると、ほかの2つは十分に使う価値がある。

まず安定するの、ヴィエリユに安易。しゃがみ中やキャンセルつけないなどの安定度が最大の理由だ。また、リープアーツの先端をヒットさせたあとにつなげやすい、近距離立ち中からノーキャンセルで連続技ができるなど、発生の早さを活用できる場面も多い。これを選択することで、対空防衛が大幅にアップすることもプラス要素だ。SAゲージが長めとはいえず、スーパーアーツを1つに絞りたいなら、これを選んでおくことをオススメしたい。

憤怒のシュベルノーフ(以下シュベルノーフ)は、スキのなさが長所。これを利用すれば、ヒット確認できない連続技も実現可能になる。例えば、しゃがみ弱々→キャンセルシュベルノーフ。攻めにこの選択技を織り込んでいくことで、下段攻撃に厚みが出せる。欠点は、しゃがみヒット時にしゃがみ中やキャンセルシュベルノーフが安定しないこと。背の低いキャラクターには密着でもつながらないほか、そのほかのキャラ相手でも、距離が遠いと連続技にならない。逆に、背が高く、かつ攻めるチャンスの多いヒーローやユリアンなどが相手のときは、かなりの効果大だ。



リープアーツ先端ヒット後は、スーパーアーツのチャス



シュベルノーフは確認できなくてOK。例えばしゃがみ強々から

COMBO BASICS ~基本連続技~

簡単な対応と的確な状況判断で最大コンボを叩き込み！

A/対空技からの基本コンボ。しゃがみ強々を地上の相手にヒットさせると、ルグレを入れるのはやや難しい。一部のキャラクター→相手中国面蹴りなら、ルグレ後さらにマ・シェリほかで強い打ちこめる。B/画面端設定のコンボ。マ・シェリはダッドリー、ユコ、ヤン、エレナ。いぶき、オオに侵入しないシュベルノーフをカス当たりさせてマ・シェリなどで追

い打ち……というコンボも可能。C/主に、ブロック後に強い高いコンボ。タメがない状態では出せるのがポイントだ。この2つの攻撃や、ジャンプ攻撃からの連続技としても活躍する。その間/ヒット確認しづらいしゃがみ中やノーキャンセルパス→SAキャンセルスーパーアーツもオススメ。ただし、距離が高いとつながらないのに注意しよう。

- A しゃがみ強々 → マ・シェリの悲哭or冷たく高いルグレ
- B 投げ(陣中弱々) → マ・シェリの悲哭or憤怒のシュベルノーフ
- C しゃがみ中 → 憤怒のシュベルノーフorヴィエリユに安易を

その他



●通常時にヒット確認しつづけないコンボ。しゃがみ中や

●キャンセルしづらい、しゃがみ中やヒットしてはら……

●SAキャンセル/スーパーアーツまでつなぐ。距離に注意

スピードとパワーを兼ね備えた真端の重宝級！

TEXT：VMT-RED

STRIKE A NEW RIVAL !!

アレックス

意外と何をすればいいかわかりにくいキャラ。まずは跳び込みからの基本的な連係、連続技をマスターしよう。さびげなくダメージ作り、疲まれないようにスラッシュエルボーを出していくことも必・初心者への第一。

基本行動・オフェンス編

アレックスはジャンプが弱く軌道も低いため、跳び込みから連続技を狙ったり、スラッシュを打てるのが強いキャラだ。跳び込みからのメインの狙いは、ジャンプ強弱→近距離立ち中心→弱orEXフラッシュチョップという連続技。ただ、この連続技ばかり狙っていても、そんなにジャンプ強弱をくらってくれる相手ばかりではないだろう。ジャンプ強弱ばかりだと、攻撃タイミングが単調になるのでブロックングもされやすい。そこで必要になってくるのが、空ジャンプ(技を出さないジャンプ)からの通常投げ、俗に言う「スカシ投げ」という選択技だ。アレックスは通常投げの間合いが広いので投げ合いにも強く、通常投げ自体のダメージとジャンプ値もほかにならぬものを持っている。相手の全体力の30%以上は通常投げで減らすぐらいの考えでいい。もちろん、着地後の投げ合いでグラブディフェンスになることも多いけど

だが、それはそれでOK。スカシ投げのブロックングを感じている相手は、いざジャンプ強弱をブロックングすることは成功しても、デカイ反撃(着地に連続技)を入れつづけるからな。

さて、スカシ投げを多用するにあたって重要なのが、相手の出してくる対空技を空中ブロックングで防ぐこと。スカシ投げの多用は、空中ブロックングという「後ろ盾」があつてこそ本当に威力を発揮するものなのだ。空中ブロックングに成功すれば、状況によってはかなり大きい反撃を入れることができるので、少々対空技をくらっても気にしない方がいい。

跳び込みに適した間合いというのは、弱のスラッシュエルボーを出すのちょうどいい間合いでもある。いくらアレックスの跳び込みが強いといっても、ワンパターンな跳び込みばかりでは対処されやすくなってしまつて、弱のスラッシュエ

ルボーによる「横押し」も混ぜていこう。弱のスラッシュエルボーの「間合いによるブロックシュー」を感じた相手は、アレックスの跳び込みを「地上で受ける」ケースが多くなるはずだ。弱のスラッシュエルボーはスキが小さいので、読まれていなければ反撃を受ける危険性は低い。



●スキ程度空中ブロックングでできれば、ローリスクでスカシ投げを仕掛けられる

●状況によっては、空中ブロックングに大反撃ができる場合もある

基本行動・ディフェンス編

対空技としてはしゃがみ強がいい。2段技で着地のスキも小さく、空中ブロックングされた場合も大反撃は受けにくい。1段目or2段目どちらかのみがヒットしたり、相打ちになったときは、エアニースマッシュ(強orEXがいい)で空中コンボが狙えるという大きなオマケも付いてくる。

エアニースマッシュ(以下エアニー)そのものを対空に使うのは、あまりオススメできない。つぶされやすい上、着地のスキがデカイので、空中ブロックングされた場合のリスクが大きすぎるから。弱→強のエアニーは基本的に空中コンボ用と割り切って、ジャンプ攻撃で空対空攻撃したほうがいいだろう。ただし、無敵があるEXエアニーだけは別で、相手がジャンプ攻撃を出してくると読んだら、引きつけて出せばかなり強い。

アレックスは密着戦でスラッシュをかけられるのは苦手なキャラなので、地上からダッシュなどで

接近してくる相手をうまく進い出そうことも重要。

弱→強のフラッシュチョップ、●+中●、しゃがみ中●、近距離立ち中●などもうまく回し回して、アレックス側が仕掛けやすい間合いより内側にジャンルできるようにしていこう。ときには、後方ジャンプで逃げられるのも重要な選択技だ。



●対空技として非常に磨きやすいしゃがみ強。当り方によっては進み打ち可能

●高確率で、立ち中orEXエアニースマッシュも可能

スーパーアーツワンポイント

アレックスのスーパーアーツは、3つともそれぞれ強い部分を持っている。どれも誰でもそれぞれの特徴を分かたない間合いができる。

ハイパーボムは、ブロックング後の反撃として決めるのが一つの理想で、これができればかなり強い。密着戦になった場合に、相手が投げや技を出してきそうなど出すのもいいが、これはやがや不発実。相手が技を出していないれば、ジャンプで簡単に逃げることができるから。相手の跳び込みの着地に重ねて対空っぽく使う手もある。ブーメランレイドはガードされると大反撃を受けやすいので、連続技用として堅実に使いたい。スタンガンヘッドバットは、ゲージが短いわりにはまってしまえばハイパーボム以上のダメージとなるので、丁寧に蓄積しすぎないようにしたい。ハズしても大きな反撃を受けにくいので、バック気味に多用して、回転を良くしていこう。

COMBO BASICS ~基本連続技~

重宝級にしてはコンボが面白いキャラだ

A/中or強のフラッシュチョップヒット時は、さまざま進み打ちが可能。密着時はハイパーボムか近距離立ち中●orEXフラッシュチョップ、少し距離があったら●+強●。さらに磨いて、しゃがみ強●を入れよう。スーパーアーツも3種すべてつながるが、スタンガンヘッドバットのみSAキャンセルが必要。B/跳び込みからや、ブロックング後に

組ってほしい連続技。ゲージがない場合や、使いたくない場合は近距離立ち中●or強フラッシュチョップでガマン。C/本文の対空の記事を参照。D/画面端、初段空中ヒット判定。大退去っばい、画面端で空対空ブロックングした場合は実戦でも狙っていい。E/ヒット確認は難しい。本作ではEXの2段目キャンセルはカス当たりになる。

A 中 or 強 フラッシュチョップ → 各種進み打ち

B 近距離立ち中● → EXフラッシュチョップ → ブーメランレイド

C しゃがみ強● → エアニースマッシュ

D (画面端) フライングクロスチョップ(空中ヒット) → 立ち中● → EXエアニースマッシュ

E スラッシュエルボー → ブーメランレイド

快足の追加でますます機動力アップ! 相手を翻弄しラッシュで押し切れ!

TEXT: GED

STRIKE A NEW RIVAL !!

ヤン

対戦基礎

雷撃蹴による機動力の高さに加え、新技「快足」によってますますトリッキーな運用が可能になったヤン。リーチの短さは否めないが、接近時のラッシュは相変わらず強力だ。パワー不足は手数でカバーすべし。

虚実を織り交ぜた雷撃蹴でまとわりつこう

降下速度が速く、空中強によって角度を変化をつけられる雷撃蹴は、通常のジャンプ攻撃より対応されにくく、攻めの主軸となる技。ヤンはリーチやパワーに欠けるぶん、近距離における手数で勝負するタイプなので、接近や連保の手段として雷大限に活用していく。

雷撃蹴の基本は、「なるべく低く出し、相手の足元に当てる」こと。低空だと反応されにくく、打

点を下げることで連続技も狙えるからだ。迎撃されるか、ブロッキングされるまでは、まずこれを狙っていく。

対空で落とそうとする相手には、急角度で降下する弱雷撃蹴で手前に着地したり、空中ブロッキングを狙っていく。対空を空振りさせて着地できたら、しゃがみ中心キャンセル連撃斬などの連続技を狙っていく。手前への着地はリーチ

の長い技や昇り攻撃に弱いが、その傾向が強い場合は空中ブロッキングにすること。もちろん、バレイバの対空技に対して最も良良の選択技だ。

ブロッキングを狙っている相手には、「ギリギリ当てないように着地して投げ」が効果的。ガードしているようなら追加ダメージが留める前方転身を狙い、投げや暴れ傾向にあるなら発生の早い連撃投を狙おう。連撃投はスタン値が高く、起き攻めもしやすい膝蹴りがオススメ。

画面端のキャラにはめくり雷撃蹴も有効。相手を飛び越すように雷撃蹴を使うだけなのだが、細いキャラには入らない点に注意。相手を飛び越してから弱雷撃蹴を使えば画面端以外でもめくれるが、飛び越したあとはコマンドが左右逆になる点に注意。また、起き上がりに乗るなら画面端、中央を問わずめくりが可能。単剣に相手の背後に雷撃蹴を重ねるだけだと難度は高い。



● 反応されないように打点は低く、なるべく足元には当てるように心がける



● ブロッキングにはスカし投げが有効。目の前に落ちるコントロールが重要



● さりげなくめくり(急ガード)になっている。本作にもあったね

ヒット確認螳螂斬を覚えよう

ますます覚えて欲しい連続技は、「しゃがみ中心一掃斬」と「近距離立ち中一掃斬」の2つ。前者は下段からの連続技、後者は立ち、しゃがみともにガード可能だが、ブロッキングを狙ってくる相手に対し、下段と対になる重要な選択技だ。

どちらの連続技も、とりあえず螳螂斬の1発目までを決め打ちし、ヒットしていたら2発目以降の追加入力を行う。螳螂斬の1発目はスキの小さい弱を使い、2発目以降は攻撃力の高い強を使おう。1発目(弱)をガードされたらそこで止め、リープアタックやブロッキングなどの連保へと変化させていく。もちろん、ヒットしていたら最後まで出し切つてダウンを奪い、起き上がりを取めるのだ。



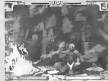
● 重要なダメージ源となるヒット確認連続技。

快足から選択を強いる

高速移動技の快足は、相手をすり抜けて裏に回れるという性質を持つ。主に前と中はその移動距離差を利用した連保に、強は端に追い込まれたときの脱出に使っていく。

弱と中の使い分けの一例としては、「しゃがみ中心キャンセル快足」という連保がある。どちらも相手の背後になるが、弱快足だと密着、中だとわずかに離れた間合いに出現する。弱からは主に投げを狙い、中からはブロッキングやしゃがみ中心などを狙っていくといい。

移動中にもっとしゃがまれ判定があるので乱用は禁物だが、中距離で見合っている状況でいきなり快速を出し、投げを狙おうという手もある。



● 快足は攻めどころで真圧を發揮する技だ。

スーパーアーツ選択の指針

雷撃蹴破率は、攻撃発生が遅いために確定状況が少ないのが最大の欠点。ゆえに発動時の画面暗転を見てからブロッキングされてしまうのだが、無敵時間の長さをガードされたときのスキのなさは、カウンター発としての大きな魅力。転身穿弓蹴は、攻撃発生が早く、空中の相手も拾えるので連続技として使える状況が多いのが最大の利点。飛び道具のカウンター技としても有効。最も美観的なスーパーアーツだ。

星影円舞は、驚くべきSAゲージの短さと多彩な連保が相めるところが最大の魅力。ただ、発動から行動可能までが速いので、効果的な使いどころは少ない。今後の研究次第で伸びるか?



● 相手を飛ばす。使いやすい転身穿弓蹴。

GOMBO BASICS ~基本連続技~

下段からの螳螂斬をマスターせよ!

- A / 上でも解読しているヒット確認連続技で、使用頻度も最も高い。
- B / 立ち中始動のゲージコンボから転身穿弓蹴。雷撃蹴破率はカス当たりなので、トドメ以外に使う必要はない。
- C / 対空の近距離立ち中から中穿弓蹴で追い打ちする空中コンボ。ダメージは落ちるが、Hキキャンセルしてジャンプ攻撃でも追い打ちできる。
- D / 前方転身後の連続技。ダメージ重視ならスーパーアーツにつなごう。
- E / 前方転身後からEX穿弓蹴で浮かせ、転身穿弓蹴で拾う空中コンボ。立ち時めからキャンセル快足につなごう。着地を再び投げたとしても面白い連保だ。前方転身からではないが、近距離立ち中強一掃穿弓蹴などから同様の技で拾うこともできるぞ。

A しゃがみ中心 ⊕ 近距離立ち中 ⊕ 螳螂斬 (×3)

B 近 or 遠距離立ち中 ⊕ 立ち強 ⊕ 強+強 ⊕ 転身穿弓蹴 or 雷撃蹴破率

C 近距離立ち中 ⊕ 中穿弓蹴

D 前方転身 しゃがみ中心 螳螂斬 or 雷撃蹴破率 or 転身穿弓蹴

E 前方転身 ⊕ EX穿弓蹴 ⊕ 転身穿弓蹴 or 立ち弱 ⊕

STRIKE A NEW RIVAL !!

リュウ

守るときはガードは堅く、攻めるときはラッシュは激しく……そんな理想的な闘い方ができるのがリュウだ。打撃の一つづつが重く、破壊力は抜群。フェイントなどのまやかしはない! 出した拳はそのまま叩き込むのみだ!

まずは腹のさぐり合い。攻めと守りを切り換える!

中間距離でウロウロしつつ、通常技で牽制することで、相手の出方をうかがう。牽制として出す技は、遠距離立ち中砲、遠距離立ち強砲、遠距離立ち中砲、しゃがみ中砲、しゃがみ強砲(これはガードさせる)だ。これに、波動拳も混ぜていく。出しておけば、当てなくともゲージをタメることができ。その隙中に、リープアタックや前方ダッシュを使って間合いを詰め、投げ、しゃがみ弱砲、近距離立ち中砲、しゃがみ中砲→キャンセル電撃旋風脚を狙っていくのだ。投げは牽制技で使んだスキに、しゃがみ弱砲は2発から真空波動拳、真・昇龍拳扱い、近距離立ち中砲は下段ブロックングつぷし、しゃがみ中砲→キャンセル電撃旋風脚はダメージとスタン値を与えるために決め打ちしていく。最初は、投げとしゃがみ弱砲の2択でいいだろう。投げはグループディフェンスになってもリスクは負わないし、しゃがみ弱砲はガードされても、そこからまた前方ダッシュで接近して選択を迫ることができるからだ。間合いを詰めるためにリープアタックを使った場合は、大抵投げの間合い外なので、再びリープアタック、遠距離立ち中砲、しゃがみ中砲、そして、反撃を予測してブロックングを仕込んでおいたりする。相手を攻めるときの注意点は、画面端に追い込んでいるときは背負い投げを使い、逆に追

い込まれているときは投げを使うということ。せっかく画面端に追い込んだのに投げを使ったら、脱出を許すことになる。これはラッシュがかかるわけだが、迂闊に接近しすぎると逆に投げやスーパーアーツを出される危険がある。だが、攻めずにはいても相手に余裕を与えてしまうだけなので、少し離れた間合いから通常技を出し、プレッシャーをかけることも必要になる。



●何? なにか当たったぞ。この機会を逃す手はないな。よっしゃ! 仕掛けてみるか

●おそーれーい。何を投げたのう。とりあえず投げてもらってやるうが

昇龍拳で安心はできない!

ジャンプで飛び込まれたとき、普通は空対空として昇龍拳を思いつく。だが、「ストII」の世界ではブロックングというシステムがあるため、当たり前のように出すことができない。そこで、ブロックングポイントをずらすためにしゃがみ強砲を早く出してみたり、遅めに出してキャンセル昇龍拳やキャンセル電撃旋風脚を出してみたりと、工夫が必要になってくる。

●おそーれーい。なんで飛び込まれたの! 対応の王様



スーパーアーツそれぞれの利用価値

リュウのスーパーアーツは、どれを選んでも使いたい道はある。真空波動拳はゲージのストック数がかつおろのでEX必殺技を多く使用することができ、連続技に導入することも可能だ。一番安定性に優れたスーパーアーツといえる。真・昇龍拳はそれならばダメージを与えられるが、使いどころが難しい。時間停止を利用してできる空対空技として威力を発揮するが、ゲージがMAXになった瞬間に相手側が地上戦しか挑まなくなることもあるので、それだけで決める機会が減ってしまう。地上戦になった場合は、しゃがみ弱砲の2発目にキャンセルをかけて出そう。これは少し難しいが、しゃがみ弱砲がヒットしたのを目で確認してからコマンド入力ができるようになれば、大幅な戦力アップにつながるだろう。そして、戦略的要素が非常に高いのが、電撃波動拳だ。充電すると段数が増えるだけでなく、弾速もかなり速くなる。フルにタメて発射したとき、上級者クラスにならないとダメ

ブロックングするのは難しい。ここで覚えてもらいたいのが、「必ずしも最大(5発)までメドメくともよい」ということ。昇龍拳にSAキャンセルをかけて電撃波動拳を出せば、相手キャラのダウン中にタメることができ(クイックスタンディングされと無理)、空対空でしゃがみ強砲を当て(高めで当てる)、波動拳→SAキャンセル電撃波動拳を着地に重ねるといった方法もある。



●画面端に追い込み、起上りへの反動を利用してはならない

COMBO BASICS ~基本連続技~

打撃のスペシャリストとなれ!

A / 中間距離の間合いから、少し踏み込んで出すのがポイント。ただ、この間合いから出すしゃがみ中砲は相手にしやすく、下段ブロックングされやすい。リープアタックも使うようにして、下段攻撃的にを絞るようにしよう。
B / 昔から変わらぬ王道の牽制技で、ダメージもスタン値も高い。電撃旋風脚の部分は、波動拳、EX上段足刀割り、昇龍拳に置き換えてもいい。昇龍拳を当てたいときは、ジャンプ強砲を高い打点で当てるようにしよう。そうしなくとも、近距離立ち強砲を当てたときに間合いが離れてしまい、昇龍拳が発射してしまう。○/実戦的ではあるのだが、なにげにヒット確認とキャンセルが必須なので、ダメージもスタン値も高い。電撃旋風脚の部分は、波動拳、EX上段足刀割り、昇龍拳に置き換えてもいい。昇龍拳を当てたいときは、ジャンプ強砲を高い打点で当てるようにしよう。

A しやがみ中砲 → 強電撃旋風脚

B ジャンプ強砲 → 近距離立ち強砲 → 電撃旋風脚

C しやがみ弱砲(×2) → 真・昇龍拳

連続技B



●ジャンプ強砲を高い位置で当ててみたときは

●電撃はすらすらさす近距離強砲を当てたい……

●キャンセルをかけて電撃旋風脚を出す。減ダメージもい

跳ばせて落とす? そいつはちよいと後ろ向きじゃないか?

TEXT: 善之字元帥

STRIKE A NEW RIVAL !!

ケン

対空壁技

対空技としての昇龍拳は信用するな!

いきなりのショッキングな見出しに驚いた人も多いと思うが、このように書いたのには訳がある。確かに昇龍拳は攻撃判定が強く、相手の跳び込みに対して使ったときには一方的につぶされることなどほとんどない。では、どうして対空技としての昇龍拳が信用ならないかといえば、コマンド入力に時間がかかると、相手の空中ブロックに弱いという2つの弱点が存在するためである。これは、昇龍拳が対空技として弱いという意味ではなく、「ストIII」は空中での選択肢が多いため、昇龍拳だけでは相手の跳び込みに対処しきれないという意味ととらえてほしい。そう、このゲームにおけるケンには、相手を跳ばせて落とすことに心血を注ぐよりも、相手を地にくぎ付けにして「跳ばせない」方向で物事を考えたほうが効率よく勝率を上げることができるのだ。



※いかに対空技として信用するにしても、昇龍拳だけでは空中での対空に勝つことはできません。

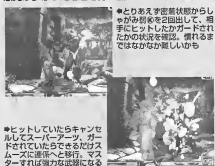
虚の中段、実の下段

もしも相手のふとこに溜り込めたら、中段攻撃のリープアタック、下段攻撃のしゃがみ弱必、投げ(なるべくスタック値の高いニュートラル投げが望ましい)の3つをフル活用して攻め立てる。これは、どれも発生が早く優れた技だが、このうちリープアタックと投げについてはダメージを期待してはダメ。本命はあくまで密着の2連打からヒット確認しつづけるスーパーアーツにかなげるとしゃがみ弱必なので、よほどスタンを狙えそうなきをを除いて、リープアタックと投げはオトリとして使い、スーパーアーツを絡めた連続技を叩き込むための布石と割り切ろう。

また、しゃがみ弱必×2のヒット確認からのスーパーアーツが難しいと感じる人は、

- ① 目押ししゃがみ弱必×2回からSAコマンド
- ② しゃがみ弱必×2連打(早め)からSAコマンド
- ③ しゃがみ弱必→波動コマンド→しゃがみ弱必押し

つ放し→波動コマンド→スーパーアーツ発動ボタン
のなかから自分に合った入力方法を探してみようといだろう。参考までに、筆者は①の入力を好んで使うが、編集者全体では②の入力が先行入力の弱必2回を入力するため、ヒット確認が容易との意見が多かったことを付け加えておく。



※より速く選定状態からしゃがみ弱必を2回出して、相手にヒットしたかガードされたかの状況を確認。遅れるほどはなかなか強いのも

※ヒットしていたらキャンセルしてスーパーアーツ、ガードされたらガードできるたびスーパーアーツと進行。ボタンすれは強制キャンセルになる

飛び道具の波動拳と対空技の昇龍拳という組み合わせは相性が良さそうに見えるため、どうしても波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とす戦術が使いたが、意外とそのスタイルでは勝ちは拾えない。では、どうしたらいいのだろうか?

では、相手を跳ばせないで闘うためにはどうしたらいいかというと、大まかに「相手の跳び際をつぶしやすい地上技をちからつせる」と、「逆にこちらから跳ばせよう」という2つの考え方が。具体的な方法については、前者の場合はやや遅めから立ち中を多用することが、後者の場合はもっと遅くからめくり気味のバジジャンプ中から跳び込むことが戦術の中心。ただし、これら2つの技ばかりを打っていたのでは、相手に暇を稼いでしまうことになるので、こちらの行動を隠す「隠撃」として、他にも何種類か技を組み込んでいこう(技表を参照のこと)。

これらの作戦が功を奏し、相手が跳び込む気をなくしたらめめた。ケンはダッシュが非常に鋭いので、細かく動いて攪乱しながら、小技が有効射程となる距離まで間合いを詰めてしまおう。



※これはケンがしゃがみ弱必×2をガードされた場合、ガードされた瞬間にしゃがみ弱必×2のガードが解除される

スーパーアーツ選びの指針

ケンのスーパーアーツはいずれもしゃがみ弱必×2発からつながるため、どれを選択しても大抵選択時の連続技チャンスにそれほど差はない。選択の指針は、連続技以外の利用価値と攻撃力にあるといっても過言ではないだろう。

昇龍拳は2番目に攻撃力の高いスーパーアーツ。独特の利用方法は無いが、ゲージストックが2本なので、EX波動拳を使いつつ連続技チャンスを持って。今のところ一番の有量株かもしれない。神龍拳は一撃で試合を決めかねない攻撃力の昇龍拳SAキャンセルによる対空性能が最大のウリだが、ストックが1本しかないため、いったんダメージと動きが固くなってしまおうという弱点もある。疾風迅雷脚は攻撃力の低さがネックだが、ゲージが短い相手よりも先に連続技チャンスが防れやすし、反撃性能も高いのがポイント。相手キャラについての知識が深ければかなり利けるはず。

COMBO BASICS ~基本連続技~

種類こそ少ないものの、チャンスの多さは全キャラ屈指!

A /本文中でも触れたが、近距離戦におけるケンの強さを支える連続技なので、ぜひともマスターしておきたい。また、慣れたら弱必の2発目をしゃがみ弱必にしちまう。連続技の安定性が向上する。
B /近距離スタートという制限はあるものの、ゲージを使用しない連続技としてはかなりの威力なので、近距離でのブロックキング後は積極的に叩いていきたい。

また、キャパによってはこのターゲットコンボから強波動拳や強昇龍拳がつけられることもあるが、すぐのキキリに安定して入るのはこの連続技だけである。
C /しゃがみ中→キャンセル(波動拳)は距離が遠いとつながらないが、初心者やSAキャンセルを覚えるのもってこの連続技。実効利用価値もそこそこあるので、覚えておいて損はない。

A しゃがみ弱必×2 → 各種スーパーアーツ

B 近距離立ち中 → 立ち強 → 昇龍拳 or 電撃旋風脚

C しゃがみ中 → 波動拳 → 疾風迅雷脚

連続技C



●近距離でしゃがみ中を出したら、そのまま波動拳を出そう
●SAキャンセルが完備なら、●距離が近いので、初心者はずっと連続技から練習しよう

STRIKE A NEW RIVAL !!

いぶき



[3rd]のいぶきは一撃の破壊力に優れる上、中間距離で使えるいい技がため正面勝負は避けなければならない。これらの問題を解決するには、ジャンプやダッシュを使った左右への振り作業と、遠距離での牽制・奇襲が不可欠!

最大の狙いはめくり

いぶきの狙いは、相手キャラの左右を行き来してガード方向(向き)を揺さぶり、密着状態から連続技を決めていくことにある。この両方の目的を果たせるものといえば、ジャンプ中必の「めくり(逆ガード)」。だ、できるかぎりめくりを狙えるシチュエーション・連係を考え、びたりくっついて離れないようにいつまでも攻め続けていく。こうすることによって、いぶきが苦手とする近距離～中間距離戦、特に中間距離戦を同時に避けることができ、一石二鳥というわけだ。



●ジャンプ中必によるめくりを駆使し、「1回手組み空振り」+「発射機持」し狙う



●ジャンプ中必はガードされても構わない。その後の技選択が重要だ

近距離戦での有効な技と固め方

密着後の選択技は主に3つ挙げられる。①しゃがみ弱必を出すか、②立ち中必を出すか、③投げか、だ。

①のしゃがみ弱必からは遠距離立ち弱必へ目押ししてついで、そこから立ち中必へとターゲットコンボにする。ヒットしていればノーキャンセルで壁時間連続技にできるし、ガードされていても、遠距離立ち弱必、立ち中必ともに6フレーム有利で動かし続けるのでいい連係だ。しゃがまれていたら空振りする相手には、しゃがみ弱必もしくは立ち弱必のあとに立ち中必を出す。

②の立ち中必は完全に下段ブロック対策。だが、それを除いても、この立ち中必は今回おぼろに利用価値の増した技。逐一近に関係なく任意に出すことができる、小技を刺んで少し離れたあとに出したり、立ち中必2連発といった使い方もできる。もちろん小さいキャラがしゃがんでい

るからといって空振りすることもない。リーチは短い中間距離では使えないが、小技が1フレームとしゃがみ弱必並みに早く、判定も強めで、ガードされても1フレームながら先に行動できる。キャンセルもかけられるので、中段まで出し切ってもいいし、ヒット確認ができるなら、ノーキャンセルで壁時間を連続技にすることもできる。先に接近戦は避けるように述べたが、この立ち中必をうまく使えば、攻勢の持続や、次のめくりを狙うための間合い調整が楽にできるのも重要だ。

③はブロックを無効にすると同時に相手の投げを警戒したグループディフェンスの意味も強い。ジャンプ中必でめくりには、早めに技を出していかないほうがいいため、タイミングをはずすと驚かす投げられてしまうことがあるからだ。

その他には、ジャンプ攻撃直後や小技からの飛来というも有力な選択技だ。

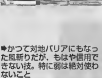
うっかり出すと危険な技

先にも述べたように、いぶきは近距離～中間距離が苦手だ。理由は接近戦で出せるような技に恵まれていないからだ。なかでも注意してもらいたいのが、[3rd]から新グラフィックに変更されたしゃがみ中必。これまでの感覚でほかのキャラと同じように出そうとすると、発生が遅いために簡単につぶされてしまう。また少し遅れてラウンドスタート時と同じくらの間合い(ここではこれらいい中間距離としておく)になると、さらに出す機会がなくなる。リーチだけは長い

●+中必も、やはりあまりの発生遅さと判定の弱さ、キャンセルがつかない不便さなどから、技を出すつかえて危険な目にあう。ペースを握るまでは、この間合いでは間合い調整と状況判断に徹しよう。一時も早くこの距離から退すのだ。



●近～中間距離で出せるいい通常技。必殺技に足りない。しゃがみ中必は牽制で出してもいけない



再びめくりと遠距離の守り

密着から立ち中必を1発当てた間合い、それが再びめくりを狙うのに丁度いい間合いだ。これを念頭に置きながら固めとめくりを繰り返していきたいのだが、中～遠距離で相手と牽制合戦をする場合もある。そのようなときは対空(●+中必や対空ブロックなど)の準備をしながら、●+強必や飛来といった技で遠距離に牽制しておこう。



●+中必強必必得。遠距離で牽制に最適な牽制技

COMBO BASICS ~基本連続技~

上下に振り分けられる、実戦的なものから覚えていこう

- A/ 頭び込み必に狙っていき、立ち中必はガードされても有利なので、必殺技を出さず密めめくりのみにしてもいい。
- B/ 攻撃発生の早さは立ち中必と同じ。上下段のブロック対策だ。なお、ブロックは2回に1回は、相手には、TC(立ち中必→立ち中必)を使っていい。
- C/ 固めも兼ねた、構想的に狙ってほしい連続技。小さいキャラには無効。
- D/ 倒れればヒット確認はできる。同タイプでリープアタックと立ち中必からノーキャンセルで狙えるが、こちらはヒット確認が難しい。
- E/ 立ち状態のスペースに決まろう。
- F/ 今回のTC(●+中必→立ち強必)一キヤンド屈辱的よりもある。
- G/ ガードされたときはHキヤンセルができないので、毎回入力しておこう。

A 立ち中必 → 中旋

B しゃがみ弱必 → EX旋

C しゃがみ弱必 → 遠距離立ち弱必 → 中必 → 壁時間

D ●+中必 → 壁時間

E 近距離立ち弱必 → 立ち中必 → 立ち強必 → 中旋

F しゃがみ強必 → 立ち強必 → 垂直ジャンプ強必 → ●+中必

G 遠距離立ち強必 → 壁時間

リーチの長い技を生かして中間距離から攻め立てろ!!

TEXT: 若人

STRIKE A NEW RIVAL !!

エレナ

エレナはリーチの長い技を生かして、中間距離での牽制をメインに攻め立てるのが基本。単発キャラの傾向が強いだけに、通常技の役割をしっかりと感じて効果的に使い、そのダメージ一つ一つを大切にしていこう。

得意な間合い「中間距離」での闘い方

まず最初に覚えてほしいのは、エレナが最も得意とする間合い、中間距離での戦術だ。この間合いで役立つ技はしゃがみ攻撃全般で、主力となるのは、しゃがみ中 \odot としゃがみ中 \ominus の2つ。前者はリーチの割に攻撃発生が早く、意外と攻撃判定が強いのがウリ。また、キャンセル可能なので、強マレットスマッシュや弱リンクステイルにつなげ、奇襲攻撃を仕掛けられる。後者は非常にリーチが長く、エレナの持つ技の中で最も牽制効果の高い技だ。そのリーチを最大限に生かして、足先がギリギリ届くくらいの間合いで活用していこう。なお、相手の牽制技の戻りなどに対して技を出す場合は、前述のものよりもリーチが長く、かつダウンを奪えるしゃがみ強 \ominus 、または \oplus 強 \ominus を使っていくといい。しかし、これらの技だけでは下段ブロックの約となってしまう、ブロックングからダメージを奪ってもしたら、たまったもの

のじゃない。そうならないために牽制技のなかに下段ブロック不能の \oplus 中 \ominus 、 \oplus 中 \ominus を織り交ぜ、相手にブロックングの的を絞らせられることが大切だ。また、この2つの技はリーチが長い上に中段攻撃。下段攻撃のしゃがみ中 \ominus と使い分けることで、相手のガードも揺さ振れる。この間合いで相手のガードを崩せるのはエレナだけの特権なので、有効に使っていきたい。

これらの技で上段を制し、相手が耐え切れずに跳び込んできたら対空技の出番だ。基本となる技は立ち中 \ominus 。2段技であるので、空中ブロックングに対してもある程度の対抗できる。完全に跳び込みを読んでいた場合は、TC \odot (ジャンプ中 \ominus 強 \ominus)を登りジャンプから出していこう。また、強く攻撃のないキャラが相手の場合は、くぐり投げも対空として十分機能するはずだ。



●上段の立ち回りでの威力を先陣するのは、 \oplus 中 \ominus に \oplus 中 \ominus を織り交ぜて2段を打つこと。上段を構成する。
●相手の牽制技の戻りには、ダウンを奪えるしゃがみ強 \ominus を合わせていこう

小技でガードを揺さ振ろう

近距離戦ではスキの少ない立ち強 \ominus と下段でキャンセルのかかるしゃがみ弱 \ominus を起點にして、上段ブロックングに対するしゃがみ弱 \ominus 中 \ominus 、下段ブロックングに対する立ち強 \ominus 。さらに、ガードを崩す手段としてリープアーツや前方ダッシュからの投げを織り交えて攻め立てる。また、手段の1つとしてしゃがみ弱 \ominus キャンセルマレットスマッシュも使っていこう。

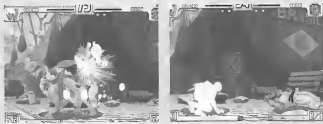
なお、中マレットスマッシュ後はヒットしてもガードされても有利な状況に立つことができ、ヒット時にSAゲージがある場合は基本連続技Cを決められる。そのため、ダメージへの布石を兼ねた非常に有効な連係といえる。ただし、それだけに固執しすぎるとブロックングを狙われるので注意。ほかの選択技との適度な使い分けが必要だ。



●キャンセルマレットスマッシュでガードを破る。その後は有利なので、さらに攻め立てよう

スーパーアーツの奨め

エレナは攻撃的な2つのスーパーアーツと守りのスーパーアーツを持つ。攻撃的なスーパーアーツはスピニングビートとフレイブダンス。威力は後者のほうが上だが、その差は前者と比べて微々たるもの。両方とも基本は連続技に絡めていくものなので、どちらを選んでおいてもあまり戦術に影響しないはず。ただし、スピニングビートのほうがゲージが短く、ストック数も多い。また対空技としても使えるので、その汎用性は高い。ヒーリングは体力を回復できるものの、連続技時のダメージ効率が下がるため、あまりオススメできない。



●ゲージは短く、ストック数も、そのため、EX必殺技も多用できるスピニングビート
●自分の体力を回復するヒーリング、使いどころはあるが、ダメージ効率が一気にダウン

COMBO BASICS ~基本連続技~

用差別に分かれた連続技をしっかりと覚えよう

A/跳び込みから決める基本連続技。始動技のジャンプ強 \ominus はTC \odot (ジャンプ中 \ominus 強 \ominus)、またははやく早期になるジャンプ中 \ominus でも代用可能だ。
B/ブロックング後に狙っていく連続技。EXスピニングは追加入力せずに、浮いた相手に対して強スクラッチホーイルを決める。なお、相手キャラがユン、オロ、エレナ、青龍、アレックス以

外の場合、強スクラッチホーイルの部分を登りジャンプからのTC \odot (ジャンプ中 \ominus 強 \ominus)に代えられる。こちらにした場合は着地した相手に対して攻めを継続できるので、ラッシュをけいたいときに活用していこう。
C/マレットスマッシュからのノーキャンセルの連続技。マレットスマッシュが2段技なので、ヒット確認しやすくい

A ジャンプ強 \ominus → 立ち強 \ominus → 強スクラッチホーイル

スピニングビート or フレイブダンス

B しゃがみ中 \ominus → EXスピニング → 強スクラッチホーイル

C 中or強マレットスマッシュ → スピニングビート or フレイブダンス

連続技A



●ジャンプ攻撃後、立ち強 \ominus につなげ、素早く \oplus 強 \ominus を投入
●投げざまに \oplus 強 \ominus を入力
●コマンド入力の仕方に慣れれば、そう難しくはない

STRIKE A NEW RIVAL !!

ネクロ

オールレンジ攻撃力を過信せずに、まずは防御をがっちり固めていくことが大切。ラッシュは相手を画面端に追い込んでから始まるので、それまでは相手との緩急比べ、ここを乗り切ればあとはバラ色の人生が待っている。

接近戦での超ラッシュをものにする

まずはネクロのダメージの中核を担う、接近戦でのラッシュについて見ていこう。相手に対応された時点での選択をいかに繰り返せるかが重要だ。ラッシュのキーとなる技は、中①強トルネイドフックと弱②中トルネイドフック。いずれもガードされたときのスキが小さいので、そのあとの攻めにつなげやすいのが特徴。



トルネイドフックは、ドリルキックを連発してやりやうくトルネイドフックのダメージを相手に与えることができる。

ただし、相手を画面端に追い込んだ状態でないと、ドリルキック&トルネイドフックによるラッシュは仕掛けていく。したがって、画面中央ならば弱トルネイドフックを当てて吹飛ばさず、投げ、やや距離があるなら中トルネイドフックの2段階を当てていくことに集中しよう。あまり強引に押し込めようとせず、一発一発慎重に繰り返していくのが重要だ。まずは確に追い込むことが先決。画面端ならば、ブロックを確実にされるまではドリルキックを連発して繰り返していくと、かなりやりやすい。もちろん、このときのドリルキックは、ジャンプをしたらすぐに叩き出して「すぐドリ」と言われるものである。相手が強力な対空必殺技を持っていない限りはこの「すぐドリ」でゴリゴリと押していく。

相手がブロックをしてきたり、強力な対空必殺技を持っているときは、ここで初めて落地後

に様子を見るという選択が入ってくる。ブロックを仕込んだり、ワンテンポずらしてトルネイドフックを仕掛けていこう。

トルネイドフックは、相手と密着したときに威力を発揮するものとしておきたい。ブロック方向の2択として、しゃがみ弱①→弱トルネイドフック、②+中③→中トルネイドフックを活用していこう。いずれもSAキャンセルで追加ダメージを常に狙うといい。

これらラッシュの縦ぎ目に、ガードを崩すためのリープアタック、投げ、フライングハイパーやライジングコブラを組み入れていけば完璧。

いずれにしても、相手の対応によってすぐに変化をつけなければならないのが難しいところ。相手の「勝手にくらう度合い」「ブロック度合い」をよく見て、自分なりのパターンをいくつかもっておくことが大切だ。

遠距離戦はじっくりと様子見

手足を伸ばせるからといって、遠距離でパンチを出していきれると思ったり、そうでもないのがネクロの難しいところ。技表のところでも触れたが、伸ばした手足に攻撃を受けることが多く、ジャンプで一気に近づかれて不利な状況に陥るというのが非常にありがちだからである。

遠距離になったら何をすればいいか？ それは、じっくりと様子を見るのが第一である。リーチがあるのは事実なので、相手は横方向から近づきにくいのは確か。強引にきそうなら、遠距離戦でも使いやすいうしゃがみ中③を適度に出していけばいい。強攻撃は、ごくまれに使う程度。

こうなる相手は選択は「ジャンプ」に行き着くはずだ。この対応が最も重要、というよりも、うまく切り返せば、そのままラッシュに持ち込んでいけるからである。逆に体力勝ちをしているならば、ひたすら遠距離戦でもいい。

相手がジャンプしてきたときに最も効果的なのが、「対空兵器で撃墜する」行動だ。当たり前だが、相手もブロックを仕込んでくる可能性があるのでも、それに応じた対空兵器、つまり、中電磁プラスを反応して出すのがベスト。これならば、ブロックされても多段技なので、高確率で撃墜



●ジャンプ攻撃も繰り返さず、事前に「すぐドリ」とおぼろしい対空兵器を撃ち込んでとる最大限に利用しよう

●対空の根本には電磁プラス、全段ブロックされることはまずないと覚えていこう

できるはず。それ以外だと、しゃがみ中③が思い当たるが、こちらは早出しの打撃技に当たられることも多い。電磁プラスの反応に遅れた場合に使う。しゃがみ中③をブロックされた場合は、ガードしつつ落地を投げに回す。なかなか決まりやすいぞ。

それよりも反応が遅れた場合はブロックを狙っていく。ブロックに成功したときは②+中③→トルネイドフックを出していこう。ここから攻めが始まる。

これ以外の対空策として、「ジャンプ攻撃」が挙げられる。いきなりジャンプしつつ、ジャンプ中④やジャンプ強⑤をやや早めに出してジャンプ防止を計ろう。このとき、相手がブロックしてくるようなら、ジャンプの最後のほうで技を出すことでタイミングを大きくずらすことができる。ネクロの緩やかなジャンプが生きてくる瞬間だ。

COMBO BASICS ~基本連続技~

超電磁で治りまくれ！

- A | 相手とはほぼ密着からでないとながら、強トルネイドフックのあとにしない。無理して使うことはないだろう。
- B | 相手は、画面端ならいさる追える。
- C | 中トルネイドフックは、やや距離があってもつなげる。ただ、ヒットさせても不利なので、できれば毎回スーパーアーツにつなげよう。画面端なら、エレクトリックスネーク後に強い打ちこみ入る。
- D | スラムダグスは相手しゃがんだとき、中③+強攻撃をくらったときに連続技で使う。キックのほうのけりぞり時間があるのでもつなげやすい。
- E | その④+強攻撃を当てたら、②+強③で強い打ちこみ、そのあと超電磁ストームを当てると一すごい減り。

A しゃがみ弱① → 弱トルネイドフック → 超電磁ストーム

B ②+中③ → 中トルネイドフック → エレクトリックスネーク → (画面端で) ②+中③

C 強トルネイドフック → スラムダグス

D ②+中③(しゃがみにヒット) → スネークファンク

特殊性を最大限に引き出し、得意のラッシュで勝利をつかめ!

TEXT : ちゃっせー

STRIKE A NEW RIVAL !!

オロ

対戦基礎

オロの特徴といえ、スーパーアーツを使ったラッシュが真っ先に思い浮かぶ。それだけに、見えにくいチャンスを的確にとらえていく判断力が必要だ。状況別に最善の選択技を遊ぶ方を身につけ、あらゆる局面に素早く対応できるようにしよう。

ダメージを与えつつ、SAゲージをタメる

ここではまず、基本となる通常時の立ち回りを考えてみよう。中間距離では、リーチの長い遠距離立ち中◎と、相手に接近しながら攻撃できる●+中◎を中心に牽制し、一気に接近したいならジャンプを使う。ジャンプ後は、空中プロッキングも交え、相手に的確に接近しよう。近距離戦は、キャンセル可能な近距離立ち中◎としゃがみ中◎が軸。しゃがみ強心を準頭とする小技やリープアタックもここで使う。間合いが離れたら、先に挙げた中間距離用の2つの技、立ち強心、遠距離立ち中◎、しゃがみ強心を使い分けよう。

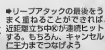
キャンセル必須技にたなくときは、連続技扱いなら立ち中◎→仁王力、しゃがみ中◎→鬼舞ヤンマ(密着なら仁王力も可)となるが、ガードされたときのスキはどちらも大きいので、よほど読みと自信があるとき以外は控えよう。それよりも、距離を合わせたのめくり人柱漕りを考えよう。ガードされたときのスキは大きいので、画面端以外なら大きな反撃を受けにくい。

スタン値を稼ぐためにも、ダウンを奪ったあとはすかさず起き攻めに移行したい。特に、仁王力後は大チャンス。スタン値がタマっている上、相手は

クイックスタンディングもできない。ここでラッシュをかけ、一気にスタンまで持っていければ理想だ。ここでの主な選択技は、リープアタック、近距離立ち中◎、密着のしゃがみ中◎の3つ。リープアタックは持続の後半を理



●仁王力後は、クイックスタンディングで足、技を奪取る場合は、相手スーパーアーツによって起き上がるタイミングに相手の足が着くことに注意



●リープアタックの最後はうまく重ねることができれば近距離立ち中◎が連続ヒットする。もちろん、キャンセル仁王力までつなげよう

一気に勝負をかけるスーパーアーツラッシュ

まず最初に、3つのスーパーアーツすべてに深く関わってくる近距離立ち中◎の狙いどころから考えてみよう。もっとも代表的なのは、プロッキング後の反撃。対空プロッキング後のほか、密着のプロッキング後はなるべく決めていきたいところだ。距離や相手のスタン値を奪え、やや離れたも使える近距離立ち中◎(→キャンセル仁王力)と使い分けよう。そしてもう一つ共通なのが、鬼ヤンマキャンセル。ガードされたときに鬼ヤンマのスキを消費するほか、ヒットすれば独自の起き攻めに移行できるのがポイントだ。

●鬼神力(鬼神種)

近距離立ち中◎の2段目キャンセル発動→空中つなみか連続技になる。これを決めても鬼神力の時間が残るの、さらに起き上がりや攻めよう。また、通常時に発動する場合は、画面端に追い詰められた状態で、中or強目軸掌からSAキャンセルで発動するのがオススメ。その後はジャンプで接近し、ジャンプ攻撃から選択技を打てるか、または空中プロッキングからの反撃を考える。

鬼神種は起き上がりや割り込みにも。誰はれても、その後鬼ヤンマで襲撃できる場合が多い。

●夜行魂(夜行魂)

夜行魂は、主に起き攻めに使う。夜行魂は常に正ガードなので、ダウンした相手に置いておき、そこからジャンプなどで裏に回って挟み込もう。ここでは、その2つの例を紹介する。まずは、近



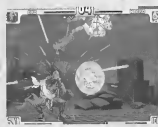
●近距離立ち中◎を決めるとするチャンスを活かすように

距離立ち中◎の2段目キャンセルか、EX鬼ヤンマキャンセルで夜行魂が空中ヒット。クイックスタンディング不能の相手に、もう一度夜行魂を出す。その後ハイジャンプで背後に回れば、完全に挟み込めるという具合だ。

夜行魂は、近距離立ち中◎2段目キャンセルでコンボにもなり、その後立ち打ちも可能。しかし、大ダメージにはならないので、ドドメ以外は……。

●天狗石(天狗乱石)

近距離立ち中◎2段目キャンセルで天狗乱石を発動し、コンボを組もう。画面中央なら、●+中◎としゃがみ強心を組み合わせ、画面端ならしゃがみ強◎の繰り返し。●+中◎は最速、しゃがみ強心は落ちてきた相手に狙って当てる。相手の体力の約半分を持っていける大ダメージコンボになるぞ。



●夜行魂を絡めたコンボを決めたら、距離に再度夜行魂。その後ハイジャンプすれば……



●完全に相手を手込んだベストの形に、1回目の夜行魂は中強、2回目は中がオススメ

COMBO BASICS ~基本運精技~

状況別、目的別に分けたコンボを的確に使い分けよう

A/層も基本となるコンボ。ダメージが高いのは強仁王力だが、距離によって届かない。余裕があるとき以外は、つながらず押し込み仁王力を使っている。目/ダメージよりも、SAゲージのタメを重視したコンボ。これだけで、EX技1回分をタメられる。基本技には中人柱裏の中央ヤンマだが、リュウ・ケン・ジョーン・真兇・トールヴに強一中、

ヒューゴーには強一強がオススメ。別外にコン・ヤンには近距離立ち中◎1段目キャンセルでないとつなげられない。C/上段プロッキング狙いの相手に対して使う。このあともう一度夜行魂を出せば、上で紹介した起き攻めを隙間から。その他/上の攻めで紹介したとおり、近距離立ち中◎(後)にはさまざまなコンボが使える。スーパーアーツに応じて使おう。

A 近距離立ち中◎ → 仁王力

B 近距離立ち中◎ → 人柱漕り → 鬼ヤンマ

C しゃがみ中◎ → EX鬼ヤンマ → 夜行魂

連続技C



●オロは立ち時の存在が大きいので、しゃがみ中が得意 ●もちろん、バックの有利も ●夜行魂がヒットしたら、得意の起き攻めに移行するチャンス



STRIKE A NEW RIVAL !!

シオン

基本的にリュウ・ケンタイプなので、スタンダードで扱いやすいシオン、なかでも、機動力はバツグンである。スピードで相手を駆逐して、一気にラッシュをかける!

基本戦術

機動力の高いシオンは、刻み技を主体として、牽制攻撃を多用しつつスキをついたところに強烈な一撃を加えるといった闘い方になる。なかでも、目を見張るのが前方ダッシュである。あのケンを上回るほどの早さを持っているので、中間距離からの踏み込みが簡単に行える。中間距離から一気に



●リープアタックを出して、ガードを揺さぶる

に関合いを詰めたら、リープアタックやしゃがみ弱などの刻み技を出して相手のガードを揺さぶっていくといいだろう。

また、シオンには前転やシオンタックルといったトリッキーな技もあるので、これらの技を混ぜることで、さらに相手を揺さぶっていくことができる。



●シオンタックルで相手のガードを揺さぶる

シオンの機動力とトリッキーな技を生かして狙っていききたいのが「投げ」。近距離でしゃがみ弱やリープアタックを繰り返して、相手のガードが堅くなれば、投げが生き永る。また、しゃがみ弱などで刻みつつ、そこからしゃがみ弱を出し、そのままキャンセルシオンタックルで近づいて投げを狙ってみるのもいい。このシオンタックルは、移動体感覚で前方ダッシュの代わりに使っていく。

一応前転でも相手に近づくことができるのだが、シオンタックルの場合はボタンを押し続けることによる下段攻撃に派生させることができるので、下段攻撃とみせつつ取めることができる。また、シオンタックルから投げ技と見せかけて、再度刻み技を使って、相手を固めてみるのもいい。しかし、移動用としてのシオンタックルばかりだと相手に読まれてしまうので多量には禁物だ。

中間距離での牽制

シオンの通常技は、「リュウ・ケン」タイプなので、あまりリーチがないのだが、牽制技として使うのであれば話は別。今回新たに追加されたシオンの通常技は、技のリーチ自体はそれほどないが、攻撃判定が強いために相手の牽制技を逆につぶせるくらいのパワーを持っている。

なかでも、立ち中段は攻撃判定がやや下方に向いているため、相手のしゃがみキック系の技をほとんどつぶすことができる。また、技を出すときにシオンがわずかに前に移動しているため、相手の下段攻撃に対していくらか合わせやすくなっている。唯一の欠点は、上下段両方でブロックングされてしまうことで、中間距離でブロックングを狙ってくる相手はまずくないので、安心して使っていく。

ほかに牽制技として使えるのが、遠距離立ち強め。この技は「3rd」からの新技で、拳を振り下ろすまで攻撃判定が残っているため、横方向に対して強い技になっている。また、攻撃判定自体も強いので、まず打ち負けることがなく、技の発生も遅くないのもこの技だ。

この2つの技を多用し、相手が手を出さなくなってきたら、前方ダッシュで一気に踏み込んで、近距離での攻撃に移行しよう。

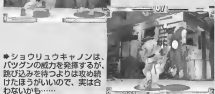
個性のあるスーパーアーツ

シオンのスーパーアーツはそれぞれ違う役割を持っている。まずスーパーアーツⅠのハドワーストはシオン唯一の飛び道具で遠距離から狙うことができ、発生も早いしSAゲージが短く、最大3つまでストックすることができるので、EX必殺技を混ぜて使うことも可能。次にスーパーアーツⅡのショウリュウキャノン、最も威力が高く、対空技として距離の強さを誇る。だが、シオンは相手の飛び込みを得つというよりは、近距離で一気に押すタイプなので、あまり合わないかもしれない。最後に



●ハドワーストは、EX必殺技を混ぜた投げ技で威力が高くなる

最後にスーパーアーツⅢのハイバートルネードだが、技の使い勝手は前作から変更されており、確実にダメージを奪いたいときに狙っていく。ストック数が2から1に変更されたので、手堅くいききたいところだ。



●ショウリュウキャノンは、バツグンの威力を発揮するが、飛び込みを得つよりは取り合いたほうが早いので、実は合わないかも……

COMBO BASICS ~基本連続技~

連続技は少ないが、どれも実戦で決められるものばかりだ

A/シオンのなかではなかなかの威力を発揮する連続技。ほとんど相手に読まれた状態でないし、近距離立ち強めとのドラゴンスマッシュを当てることができない。狙うのであれば、相手が大きな動きを見せたときやスタンしたときしよう。一応、ハドワーストをショウリュウキャノンに代えることもできる。B/見栄えは悪いが、家裏の連続技。

しゃがみ弱からのハドワーストはなるべくヒット確認してから出そう。威力的には高くはないが、重要な連続技だ。C/近距離立ち強め+ハイバートルネードのつなぎがシアビアが、ヒット確認できるので、常に狙っていきたい。また、しゃがみ弱の状態に近距離立ち強めを当てた場合連続技につながることもできるので、相手の動き上りに狙っていく。

- A 近距離立ち強め ⊕ ドラゴンスマッシュ ⊕ ハドワースト
- B しゃがみ弱(x2) ⊕ ハドワースト or ハイバートルネード
- C 近距離立ち強め ⊕ ハイバートルネード

連続技A



●近距離立ち強め、ほとんど目撃した状態から狙う

●キャノンをかけてドラゴンスマッシュ。さらに

●SAキャンセルでハドワーストを当てよう

インファイトに持ち込むためには、さまざまな工夫が必要だ

TEXT：善之字元帥

STRIKE A NEW RIVAL !!

ダッドリー カゲキ聖徒

ダッドリーはやや離れた間合いでも倒すことができるが、速くから単発技を少々当てたところで決定打にはつながらない。なんとしても相手の防衛網をくりぬけてインファイトに持ち込み、必殺の連続技を叩き込むのだ！

相手を地上にくぎ付けにする立ち回りを！

ダッドリーが最も得意とするのは、速度のある打撃技を中心に至近距離のラッシュである。とはいうものの、相手もジャンプ攻撃を中心にしたり、判定の強い打撃技をばらまいてダッドリーの接近を警戒するで、そう簡単には近寄らせてもらえないはず。まずは、暴れ回る相手にどうやって接近できるかを考えてみよう。

● 價値的な接近方法

判定の強い地上技を持っているキャラ（例：ネクロ）や、飛び道具を中心に攻めてくるようなキャラ（例：レミー）に接近するためには、じわじわと追い詰めるような接近方法は効率が悪い。こういったキャラには、やや強引ながら遠距離からジャンプやダッキングで一気に間合いを詰めてみよう。このとき、ジャンプで近寄るのなら空中ブロッキングを仕込んだ踏み込みとジャンプ強必による踏み込みを、ダッキングで近寄るのならダッキングアッパーとただのダッキングをうまく使い分けて、相手に択一的な対応をさせないように気を配ること。とはいうものの、どちらの作戦にしても強引な手であることには間違いないので、1回当たりの接近成功率は決して高くない。少々失敗からといって攻め手をゆるめず、何度もトライすることが重要だ。

● 消極的な接近方法

これに対して、ジャンプ攻撃が強いキャラ（例：アレックス）や小技を常に

散らしてくるようなキャラ（例：いぶき）に、ジャンプやダッキングで強引に近寄ろうとしてもあまりに成功率が悪い。こういったキャラには、ていねいに対峙して手をおまわりに成功率が悪い。こういったキャラには、ていねいに、常に立ち中心→強必のターゲットコンボなどの対空技を準備して壁寄せを向上するか、やや速目から立ち強必など判定の強い技を多めにし出し、相手の技をつぶしていくのがいいだろう。地道な作業になるが、一つ一つの対峙で相手のため気は確実に「萎えていく」ので、沈黙したところで一気に近寄って接近戦に持ち込むこと。



●ジャンプ接近の成功率は、空中ブロッキングの精度がカギを握る。ひたすら練習しよう



●立ち強必は非常に強力な判定。この技で地上を制圧すれば押し返すもたやすくはなす

近距離戦の連係を組み立てる

首尾良く接近できたら、いよいよダッドリーの控壇陣。すき間のない攻撃連係を組み立てて相手の攻め立てるわけだが、その際特によく使う技について説明しておくので参考にしてほしい。

① 通常技キャンセルダッキング

●+中◎・しゃがみ弱◎・立ち強◎をキャンセルすると効果的。意表を突いて密着し、投げてしまおうが目的だが、たまにはダッキングアッパーを混ぜてみてほしいだろう。

② ローアーツ

相手が連係に割り込もうとして出した足払い系の技を踏む越えつつ攻撃できる。ただし、横方向にローアーツが狙いため、間合いの調整は慎重に。

③ 立ち中◎→強◎のターゲットコンボ

ガードされても間合いが離れず、攻めが継続し

やすい。近距離連係の要となる技。

④ ショートスイングブロー

相手の打撃技をかわしつつ攻撃できるが、グランドディフェンス対策としての効果もばかにならない。前述のローアーツやダッキングの直後など、相手が思わす投げを入力しそうなところで早めに出せば、失敗ポーズに反撃できるのだ。

⑤ しゃがみ弱◎輪軸のターゲットコンボ2種

連係に使用する技が上段ブロッキング可能技ばかりにならないように、これらの下段技も組み込んでいく必要がある。

●+中◎

ダッキングよりも移動距離は短いが、リスクの小さい移動技として連係のつなぎに使う。ガードされたあとの間合いも次につなげやすい。

スーパーアーツについて

3種のスーパーアーツのうち、どれを選択するかは非常に難しい問題。よく考えて選ぼう。

チャンスが最も多いのがローリングサンダー。ブロッキング後の立ち強必ノーキャンセルからの連続技と相手の技に対する反撃がメイン。特に立ち強必からの連続技は入りも簡単で強いやすい。

コークスクリューブローはショートスイングブローのSAキャンセルとどれだけ絡めて使えるかがポイント。ブロッキング後の連続技はしゃがみ中◎キャンセルくらいが狙いにくいという難点もあるが、練習次第で今後伸びてくるかも？

ロケットアッパーは最も扱いが難しい。対空としてどの程度使えるかと、しゃがみ強◎やEXマシガンブローからの連続技をどの程度当てることができるかがカギを握りそう。

COMBO BASICS ~ 基本連続技 ~

スーパーアーツを使わなくても破壊力は十分！

A / 立ち強◎のヒット後は大幅に有利なため、キャンセルをけなくともローリングサンダーが連続技として成立する。訓練を積み重ねればブロッキング強◎はもちろ

近距離で不利に出した立ち強◎のヒット確認からつなぐことができる。

B / ゲージがないときのブロッキング後に狙ってほしい連続技。EXマシガンブローのヒット後は相手が浮くので、それ以降は空中コンボになる。弱マシ

ガンブローで倒し直したあとの中ダッキングアッパーは、できるだけ出さない抱いていくことに注意すること。

C / しゃがみ強◎がヒットしたあとの空中コンボとしては、ダッキングアッパー以外にも弱マシガンブローや立ち強◎、ジャンプ攻撃などが狙われるが、安定度と攻撃力のバランスではやはりダッキングアッパーが一番である。うまく使つて下段攻撃の高さをカバーしよう。

A 立ち強◎ → ローリングサンダー

B 立ち強◎ → EXマシガンブロー → 弱マシガンブロー → 中ダッキングアッパー

C しゃがみ強◎ → 中ダッキングアッパー

連続技B



●EXマシガンブローを全段ヒットすれば相手は浮くので

●弱マシガンブローのガード一打を当てると、倒れかけ

●連続の中ダッキングアッパーでさらに追い打ち。

STRIKE A NEW RIVAL !!

ヒューゴー 対戦要番

ブロックング・ムーンサルトプレスが勝利の力を握る。攻め込まれても慌てず、虎視眈々とブロックングからの大反撃を狙え。攻められっぱなしだががらつ、それがヒューゴーの真の姿だ(ややうん)。

地上戦の展開

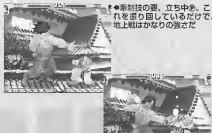
ヒューゴーは、ムーンサルトプレスなどの強力なコマンド投げをメインの武器に闘う投げキャラではあるが、立ちを接近して投げを狙ばかりでなく、中間距離で地上戦を展開してもなかなかの強さを発揮する。リーチの長い蹴り技を使って、相手を近寄らせないようにするのだ。地上戦でリッシャーをかけたつ、相手の意表をついて跳び込んでいこう。

メインの牽制技は立ち中 \emptyset 。リーチがある割に発生が早く、スキが小さい。ダメージもなかなか大きく、しゃがんでいる相手にも空振りしないといことすぐめだ。開始前に進みながら技を出しているのも実はポイントで、この技を振り回しているだけで、少しずつ相手を画面端に追い込んでいく効果もある。

少し接近されて、立ち中 \emptyset を出すのはやや恐いかな、と感じる期間があるが、こんな場合は立ち

中 \emptyset より若干ではあるが発生が早いしゃがみ中 \emptyset や、しゃがみ中 \emptyset が使いやすい。

立ち中 \emptyset ばかりや中 \emptyset ばかり振り回していると、さすがに技の戻りに踏み込まれたりするので、立ち中 \emptyset の前後に立ち防衛をばらまいてスキをフォローしていこう。



対空を考える

跳び込まれた場合の対空技だが、相手が技を出してきそうな場合はしゃがみ強めが使える。ただし、単発で離れたい場合でも空振りもある技なので、空中ブロックングされた場合のリスクは大きい。シュートダウンブロックフリーカーも対空技として使えませんが、跳び込みを見てからでは、相手が技を出してきた場合につぶされやすい。

むしろヒューゴーの場合、無理に撃墜を考えるとむしろジャンプ攻撃をブロックングしてムーンサルトプレスを狙ったり、空ジャンプを誘ったら着地点にムーンサルトプレスを重ねたりといった対応のほうが、読み勝った場合のリーチのダメージが大きい。また、ジャンプ攻撃をブロックングすることを狙いつつスカシ投げを警戒してグラブディフェンスを用意、という堅実な選択技も重要だ。この場合、ブロックング成功後に通常投げ以上の反撃を入れることが難しいが、仕方がないだろう。

ジャンプ攻撃からの連係

こちらから地上の相手に跳び込む場合は、ジャンプ強め、ボディプレスが使いやすい。ジャンプ強めは意外にリーチがあるのを生かして使いたい。逆にボディプレスは、超急攻め時など密着状態から跳び込む場合にめくりに狙おう。これらの技で跳び込んだら、ある程度はヒット、ガードを問わず直接コマンド投げを狙っていいの。ヒューゴーには跳び込みから狙える連続技にあまりいいものがないから。

打撃技につなぐ場合は、リープアタック、立ち強めなどの中 \emptyset 、しゃがみ中 \emptyset 、しゃがみ弱 \emptyset といった下段を混ぜていこう。リープアタックからはムーンサルトプレスを狙うのが有効。立ち強めはダメージ、スタン値ともに大きい。しゃがみ中 \emptyset は跳び込みから連続になり、しゃがみ弱 \emptyset からはキャンセルでミートスカッシュやジャンプバームボンバーへ連係させるのが有効だ。

キガスブリーカーは、リープアタックや空ジャンプ(ジャンプ攻撃をわざと空振りするもの有効)から仕掛けていくのがお手軽な使い方。光ったのを確認してからではジャンプで逃げられないので、これでもなかなかまえることができるだろう。

できれば、ブロック後の反撃としても狙ってきたい。地上対地上の場合はブロックの成否を確認して入力するのは難しいため基本的に「決め打ち」だが、積極的に狙っていこう。

メガトンプレスはウルトラスルーから連続技にするのが基本的な使い方になるが、対空や密着でもつれた際のジャンプ逃げ防止として単発使用するのが有効。ジャンプ逃げ防止として使う場合だが、強で出せば読みが外れても遠くまで跳んでいってしまうので、反撃を受けにくいのがミソ。密着でもつれたときに、コマンド投げを警戒してジャンプで逃げたがる相手に有効だ。また、リープ

アタックや電撃旋風脚系の技も投げることが可能。ハンマーマウンテンは弱めからつなぐのが難しくなり、かなり扱いにくくなっている。無敵期はあるので、割り込みや起き上がり時などのリバーサルとして使うことも可能だが、ガードされた場合は大反撃を受けやすい。



COMBO BASICS ~基本連続技~

スタンさせた後J.P.バームボンバーからの連続技を狙え!

A/ウルトラスルーからの追い打ち
シュートダウンブロックフリーカー(以下シュートダウン)のメガトンプレスが基本。画面端付近ではジャンプバームボンバー(以下J.P.ボンバー)を入れてからつなぐことができる。シュートダウンに続く場合は、弱J.P.ボンバー→シュートダウンがつかない。

B/J.P.ボンバーからの追い打ちはさま

ざまなバリエーションが考えられるが、とりあえず前半のものがここに挙げたメガトンスタンさせたときや、起きあがりJ.P.ボンバーを慮って狙ってみよう。
C/立ち前後はキャンセルがつかなくなり、しゃがみ弱めも3層以上からとつなげられない。結局ムーンプレス。

その他/面攻撃キャンセルからEXモンスターラリアットがつかない。

A ウルトラスルー → 各種追い打ち

B 強ジャンプバームボンバー → 弱ジャンプバームボンバー → しゃがみ中 \emptyset or EXモンスターラリアットC しゃがみ弱 \emptyset → ハンマーマウンテン

とらえどころのない強さを目指す

STRIKE A NEW RIVAL !!

ユリアン

相手にとらえられたらかなり危険。素早いダッシュで、空を自由に動き回ろう。間合いさえ測れば、ダッシュ投げをメインに据えた、さまざまな戦法及び牽制が真価を発揮するぞ。

驚異のダッシュ能力を重視してみろ

ユリアンは必殺技のほとんどがタメ技なので、一見しゃがみガードしからのスタイルが悪い浮かぶが、接近戦能力と対空能力が強力なため、実際には高性能のダッシュを駆使して動き回るスタイルが良いと思われる。

まずはこのダッシュの使い方を覚えてみよう。前方ダッシュをした場合、結構長い距離を進む割には素早いのに気付く。相手にしてみれば反応しづらいところ上はないはずだ。したがって、ここから狙っているのは、ユリアンの得意な「投げ」がベスト。各技のなかで発生が最も早い距離に入るのと、ダメージ的に申し分ないのがその理由だ。ダッシュしたときに、相手がグラブディフェンスをするようなら、前方ダッシュするときの間合いを微妙に離して、投げ失敗を狙う。前方ダッシュ直後にしゃがみ中心や立ち中を必ず出すようにしよう。

次に、前方ダッシュ中を狙って、打撃を「置いてくる」相手を考えてみよう。相手側は前方ダッシュ「見て」いるわけではないに気付けば、お

突発的必殺技のフォロー

相手の間合いが若干深くないときは、機先を制するようにEXデンジャラスヘッドバットをいきなり出していくのがユリアンの常套手段。

また、中～遠距離でいきなりチャリオットタックルで突っ込むのも、SAキャンセルで大ダメージを奪えるのでかなり頼りたところ。

しかし、こういった突発的な必殺技がもし当たらなかつたときはどうするか？

EXデンジャラスヘッドバットはスキが小さいので投げを狙うといい。グラブディフェンスされた場合はチャリオットタックルを出すのも面白い。

チャリオットタックルは反撃確定の技だが、間合いが離れているので、相手の技に合わせてブロックを仕込んでみよう。相手がリュウなしゃがみ中心が多いので下段、という具合だ。

のす「打撃をかわしてから反撃」という選択をとればよいこととなる。相手の打撃に合わせる技は、リーチの長いしゃがみ中心が良さそう。——ここで一つの戦法が生まれる。

●中間距離で相手の打撃にしゃがみ中心を合わせつつ、前方ダッシュからの投げを狙うというもの。しゃがみ中心のリーチがダッシュ1回分と同じなので、これで間合いを測ろう。

次に、前方ダッシュについて見てみよう。相手が固まっている一瞬を突いて投げを狙う前方ダッシュを生かすために使うのが、後方ダッシュだ。

相手が牽制技を多目に出してきたり、すぐにジャンプをしてつかみどころがないときは、間合いを一度離してから行動していく。

相手がそのまま地上にいるようなら、メタリックスフィアを撃ってその間にタメを作り、チャリオットタックルや*+中*で攻めていこう。一方、相手がジャンプしてきたのなら、ジャンプ攻撃に対しては早めのしゃがみ強、空中ブロック

起き攻めはリープアタック

ユリアンのラッシュは「比較的さつくない」という事実がある。種かに下段技が怖くないし、必殺技もガードされやすいものばかり。しかし、唯一「リープアタック重ね」は有効。ヒット確率がたいたいラントバニッシュを叩き込もう。



●ジャンプしてリープアタックを叩き込む



●しゃがみ中心を狙ってEXデンジャラスヘッドバットを使う

ングを狙ってきそうならEXデンジャラスヘッドバットを使うといい。EXデンジャラスヘッドバットはそのまま空中コンボに持っているので大ダメージが見込めるぞ。

反応が遅れた、または相手のジャンプが低くて対応しにくい場合は、ブロック、もしくは後方ダッシュをオススめる。後方ダッシュをしたときは、相手の着地にしゃがみ中心を狙っておき、すぐに前方ダッシュから投げを狙うのが有効だ。

スーパーアーツセレクト

ユリアンのダメージ源、そして威圧感をもたし出すスーパーアーツ。もちろん今の段階でこのスーパーアーツに決まり」とは言わないが、勝勢にはさきり現れるのがやはりタイラントバニッシュである。立ち弱め—立ち中*のターゲットコンボから、リープアタックから、ブロックから、といつても大ダメージを狙えるこのスーパーアーツの存在は大きすぎる。

—応じビルサンダーやエイズリフレクターには柔軟性があるので、今後の研究次第という気もするが、やはり即戦力のタイラントバニッシュに魅力を感じている。

ラッシュや試合巧者ぶりが身に付いた時点で、これらの技巧巧者スーパーアーツに挑戦していくのがやはり王道だろう。

COMBO BASICS ~基本連続技~

技術はいらない！ 何をつないでいくか重要だ

A/ユリアンのスーパーアーツは密着時の攻撃発生が早いものばかり。ブロック成功時に狙っていい。

B/超威力高伸縮速技。遠距離ならチャリオットタックル単発ヒット確認からのタイラントバニッシュを決められるようにする。

C/空中コンボにはチャリオットタックルを使うのがいい。そのほうが油断し

初定が残りやすいからだ。EXデンジャラスヘッドバットではなく、しゃがみ強めでやめたときも油断しはし。

D/弱エイズリフレクターは両面攻撃のときのみチャリオットタックルから連続技になる。ということでも一応ここにも入るぞ。両面中央と同時押しエイズリフレクター—かチャリオットタックルから連続ヒットしないので注意。

A しゃがみ弱 ⊗ → 各種スーパーアーツ

B ジャンプ強 ⊗ → しゃがみ強 ⊗ (1段階) → チャリオットタックル → タイラントバニッシュ

C EXデンジャラスヘッドバット → チャリオットタックル → *+中 ⊗

D (両面強) ジャンプ強 ⊗ → 立ち中 ⊗ → チャリオットタックル → 弱エイズリフレクター → チャリオットタックル → しゃがみ強 ⊗ (1段階) → チャリオットタックル → 弱エイズリフレクター → チャリオットタックル → しゃがみ強 ⊗ → チャリオットタックル → EXデンジャラスヘッドバット

STRIKE A NEW RIVAL!!

豪鬼

対敵基礎

総じて通常技のリーチが短い豪鬼は、接近してからのインファイトでその本領が発揮されるキャラだ。重量ジャンプ新空波動拳やキャンセル百鬼襲による連係で布石を敷いておき、連続技を叩いていくのが王道だ。

基本戦術：相手に接近するために

空中からの攻撃の選択肢が多い豪鬼は、無理に地上戦を挑む必要はない。地上通常技のリーチが短いため、下手な手出しが敗北につながるという言葉もあながち嘘とは言えないのだ。しかし、一度接近すれば通常技の性能を生かせるようになるため、相手に接近することが豪鬼の戦略上にもなりも重要になってくる。

幸い、豪鬼は相手に近づくための手段ならいくらかでもある。まず接近するための基本となるのが、重量ジャンプからの弱斬空波動拳(空中で $\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$ 弱 \bullet)だ。弱斬空波動拳は弾速が遅いため、着地してからこれを前に接近することができる。ここからすぐジャンプして天魔空刃脚(前方ジャンプ頂点で $\bullet\bullet\bullet\bullet$ 中 \bullet)で飛びこんだり、百鬼襲コンビネーション($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$)で襲みかけていくといい。も

ちろん、弱斬空波動拳のあとにこういった打撃技を毎回出している相手にブロックングされることもある。これは弱斬空波動拳から前方に空ジャンプして、相手の対空技を空中ブロックングするなどの選抜技も頭の隅に置いておこう。

また、百鬼襲は地上必殺技なので、通常技をキャンセルして出すなど使用時のバリエーションをいくつか作っておくといい。



重量ジャンプからの弱斬空波動拳を撃ち、そこから前に接近していくのが基本



いきなり連続技を狙うのではなく、通常技キャンセルから百鬼襲などの準備を収めて壁へ突込み、十分な布石を敷いておく。このときに同じキャンセルをかける連続技にしても、上下に重ってブロックングされにくくすることが大い

至近距離での行動

近距離で十分に牽制したら、連続技を叩いていこう。基本の狙いはしゃがみ中心一キャンセル豪波動拳($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$)。もちろん、これだけでは大した威力が期待できないので、SAゲージがあるときはスーパーアーツまで叩き込もう。これが可能なスーパーアーツは、滅殺豪波動($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$)と滅殺豪昇龍($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$)の2種類だ。滅殺豪螺旋($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$)の場合は通常技一キャンセル豪波動拳からだと届かない。滅殺豪螺旋をセレクトしているときは、しゃがみ中心一キャンセル聴風巻斬空脚($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$ 弱 \bullet)の浮きを出し形をとる。タイミングは弱巻斬空脚の着地と同時に滅殺豪螺旋を発動させればOK。ただし、これは下の基本連続技で使っているように、相手の立ち状態限定だ。事前に頭蓋破殺($\bullet\bullet\bullet\bullet$ 中 \bullet)で相手に中傷を十分に意識させてから狙おう。



非常に美しい相手の技を打つといふ高格闘家。連続技を叩き込める

Select your SuperArts

豪鬼のスーパーアーツはそれぞれに目的が異なるためどれを選んでいい。だが、ここであえてオススメするならば滅殺豪波動($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$)を挙げたい。なんといっても、画面中央でしゃがみ弱攻撃3回連続になるのは大得意(基本連続技)。空中では天魔豪斬空として使うことができ、ガードされたときのリスクも小さい。安定度をとる上でもオススメだ。今回新しく加わった新スーパーアーツ「金剛剛斬新($\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$ ×3)」は、その長い無敵時間を利用して使い方が有効。飛び道具に含わせたり、対空技としても機能する。対戦中によく「空ジャンプ+グリップディフェンス」になる相手には、金剛剛斬新を空ジャンプから着地で出せば、相手側の投げ失敗のスキに叩き込むことができるのを見えておこう。



お互いに技を出さないで勝地。ここは約率的なグリップディフェンス……

スキ……！なくなると金剛剛斬新。こちらの着地に投げを仕掛けてくる相手には確実で決まる

COMBO BASICS ~基本連続技~

大技はヒット確認からつなげ!!

主に豪鬼が使った連続技は右記が基本。このほか、しゃがみ中心一キャンセル豪波動拳からSAキャンセルで滅殺豪昇龍や滅殺豪波動につなげる(ヒット確認連続技)も、一瞬のスキに入れる反撃(割り込み)用コンボとして叩いていきたい。A/飛び込みからの基本連続技。相手の立ちやしゃがみといった状態に左右されないため、安定したダメージを期待できる。

B/立ち状態の相手限定。相手の立ち攻撃をブロックしたときに狙い自滅滅殺豪螺旋以外のスーパーアーツでも利用可能。

C/比較的楽にヒット確認から決められることのできる連続技。しゃがみ弱×2からなら、滅殺豪波動のつわりにも滅殺豪昇龍や滅殺豪螺旋を入れることも可能。

- A ジャンプ強 \bullet 近距離立ち強 \bullet 強巻斬空脚
- B しゃがみ中心 弱巻斬空脚 滅殺豪螺旋
- C しゃがみ弱 \bullet しゃがみ弱 \bullet しゃがみ弱 \bullet 滅殺豪波動



しゃがみ状態から強 \bullet 一弱 \bullet ×2でない
すかさず $\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet\bullet$ としゃがみ弱 \bullet のみを入力しておこう
ヒット確認してあふたタンを押してキャンセルして滅殺豪波動

神の領域を見た男! その男の名は……

TEXT : K-TAN

STRIKE THE BOSS!!

対ギル戦攻略

CPUのラスボス、ギル。体力完全回復まで兼ね備えたスーパースターだ。おせおせで倒すこともできるが、適当にやりすぎるといつの間にか体力が減っていたりする。堅実にいならガードをしっかり固めよう。

やはりあなは強かった!

新スーパーアーツを身につけ、ヤツは2度舞い戻ってきた。ここでは、初歩的なギルの必殺技に対応する方法を解説しよう。基本は、とにかく画面端まで後退してガードしよう。そこに通常技で牽制しながら地道にSAゲージをタメていくのだ。間合いが離れているときは、戦いで飛び道具(2段技)のブロックに挑戦してみよう。

ギルの技	ムーンサルトニードロップ ブロック orガード後の行動	リザレクション に当てる技
キャラ名	立ち強◎ 弱気攻撃	強スピン バドキック
脅威	吊し系撃・鹿撃 強突進正突き・疾風	※+強◎ 強◎
まこと	捕縛及び首斬り(仮) 突進頭打撃(仮)	高速度 連続打撃(仮)
Q	投げ	EX A.X.E
トゥエルヴ	立ち強◎ しゃみ強◎	強冷たく 重いグレ
レミー	ヴェルテュの強光・オット	EXスラッシュ エルボ
アレックス	腕スラッシュエルボ◎ 強電巻旋風脚	強電巻旋風脚
リウウ	波動拳 昇龍拳	強電巻旋風脚
ケン	波動拳	強電巻旋風脚
ユン	近距離立ち中心→中鉄山脈 絶対招歩法	強絶対招歩法
ヤン	近距離立ち中心→中身弓撃 転身穿弓撃	強撃斬
ダッドリー	ジェットアッパー 中マシンガンブロー	マシンガン ブロー
ショーン	ドラゴンスマッシュ バドワースト	強トルネード
いぶき	投げ x	強
ネクロ	強トルネイドフック 立ち強◎	強トルネイド フック
オロ	投げ x	※+中◎
エレナ	スクラッチホイール リンクステイル	強ライ/ホーン
ヒューゴ	シュートダウバロックブリーカー モンスターリアアツ	強モンスター リアアツ
ユリアン	しゃみ強◎ 中チャリオットタックル	強チャリオット タックル
派系	蒸気攻撃 高速度撃	強電巻旋風脚

※ムーンサルトニードロップの部分は上段がブロック後に、下段がガード後に当てていきたい技です。
※斜線マークがついているものは、ガード後でも反撃として判定する技です。

ムーンサルトニードロップはブロック!

空高く舞い上がり、ヒザを頭上に落としてくる2段技。ガードしても間合いが離れるので、非常に反撃しにくい。突進系や飛び道具タイプのスーパーアーツなら落地前に反撃できるが、反撃できないキャラは、何かしらの技を重ねておこう。たとえ反撃が間に合わなくても、ギルが落地に何かしようとして仕舞う確率が高くなる。

ここで注意してもらいたいの、いぶきだ。いぶきはガードしてもギルがすぐ目の前に落地するた、落地に技を重ねることすらできない。

ブロックをするときには2回入力しなければならぬのだが、まこと、トゥエルヴ、いぶきは1回で済んでしまうので注意。また、前述の3キャラとオロは、ブロックに成功してもギルが

サイハラリアアツは投げでOK!

「だあ!」という叫びとともに、いきなり突進してくるのがサイハラリアアツだ。この技をガードしたときは、投げしてしまうのが一番安定だ。へたに連続技を狙おうとすると、かえって危ない。ガードしたと思ったら、弱◎+弱◎を連打してしまっただけで済む。背の低いキャラはしゃがんでかわすことができるので、かわした場合は一応連続技を狙うことが可能だ。近距離でガードすると2段になるので、投げを焦って2発目をくらわないようにしよう。

リザレクションはさっさと攻撃!

ギルをK.O.にしたときにSAゲージがMAXだと、自動で体力全回復のリザレクションが発動する。空中に浮かび始めるとやられ判定がつくので、そこに攻撃することが可能だ。攻撃することができれば、復活する体力を半分以下に抑えられる。ギルがダウンしたら、早くダッシュで接近しよう。突進系の必殺技を持っているのであれば、接近する必要はない。ただ、リザレクションはキャラを押し返す力があるので、回復を止めるときは通常技ではなく必ず必殺技かスーパーアーツにしよう。リザレクションに当てる技は、表を参考にしておいて。他にも「メテオストライク」と新スーパーアーツ「セオフィックウイング」がある。どちらも攻撃力が凄まじく、ガードしても体力はかなり減らされてしまうが、硬直時間が長いのでガード後は反撃できる。「メテオストライク」に関しては、ガードせずに済む方法がある。近距離で発動した場合、ヒューゴ以外のキャラならば、ギル側につき歩き続けるだけかわすことができるのだ。

だが、間合いが離れていると危険なので、体力に余裕があるときはガードしたほうが安全だ。

すぐ落地してしまうので、急いで投げたほうがいい。他のキャラはブロックをしてもギルが高く跳ね上がるので、通常技や必殺技が入る。感覚をつかんだら、ブロックにチャレンジだ。



「ムーンサルトニードロップ」から反撃



「サイハラリアアツ」から反撃



「リザレクション」から反撃



「リザレクション」から反撃



「リザレクション」から反撃

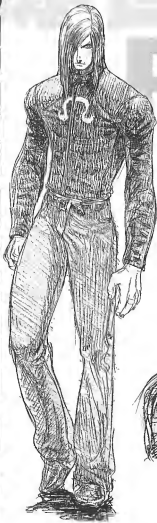
※おろ! めっちゃカカッコイイけど体力の減りを見てビックリ!

STREET FIGHTER III
and STRIM

設定原画集

ストⅢ独特の世界を設定原画で紹介!!

ラフなタッチと細かいアニメーションが特徴的なストⅢのグラフィック。その設定原画を、新キャラ5人、ボツになったアイデア、ステージ背景の順に紹介していこう。掲載されていない旧キャラの設定原画に関しては、2冊目(!?)に期待して欲しい。



愛と憎しみの狭間で

レミー

クールな外見とは裏腹に、人一倍の愛、そして憎しみを心に秘めているレミー。その思いは誰に對して向けられているのだろうか……

Remy



●●レミーの使う技の原案。必殺技として当て身技を使えるという案もあったようだ。



白い殺戮マシン

トゥエルヴ

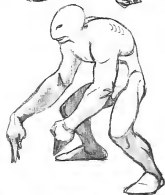
ギルの組織が作成した生体兵器の1体。その名は「12号」を意味している。柔軟性に富んだ体を武器としており、刃物に変形させて攻撃したり、攻撃を受けるとつぶれたり、なかなか芸が細かい。

Twelve



●かなり初期のデザイン。現在のトゥエルヴとネクロを足して2で割ったような感じだ。

36-MF
MIA!



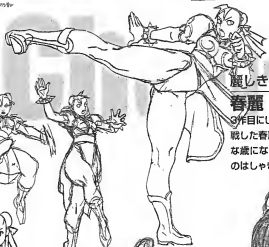
●「カクキ」
カクキカクキ
カクキカクキ
カクキカクキ

●「カクキカクキ」

●「カクキ」

●「カクキ」

●ボツにしろよあんなに
トウエルのイメジが
とられてる。とこころ
とあのボツカクキ



麗しき脚線美ふたたび

春麗

3作目にしてようやくストIIIシリーズに参戦した春麗。時代設定から考えると結構な歳になっているはずだが、勝ちポーズのはしゃぎっぷりは度を増している……。



●普通ジャンプ後のボツ案。現在のそのインパクトに向けてボツになった(ウツ)。



Chun-Li

超硬派空手少女

Makoto

まこと

土佐弁がその熱血硬派っぷりに拍車をかけているまこと。龍肝館空手の特徴なのか、まこと独自の技なのは謎だが、空手家なのにコマンド投げ(しかも締め技)を持っているのが印象的だ。



◆超硬派空手少女、という設定は申し分際から決まっていたらしく、原案のイメージとそれに統一されている。



謎の存在

Q

本名、年齢、出身地など、すべてが謎に包まれているキャラクター、Q。鉄仮面やトレンチコートで、その巨体のほとんどを覆い隠しているため、人間かどうかとも怪しいところだ。

◆各必殺技の原案。どの技も戦前の野郎死と若干(かなり)真逆しているのが面白い。個人的に、相撲及びまったりする(前)は採用して欲しかったのが。

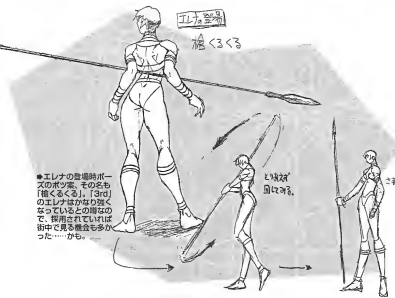


ボツ アイデア集

新しい作品の影には、それを作るために犠牲となったボツアイデアが必ず存在する。ここでは、日の目を見なかったボツアイデアの一部を紹介しよう。



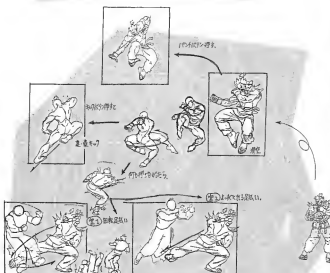
▲アレックスのブーメランレイドとダウ投げ系の新技のボツ案。後者はパワーボムの特殊版という形で採用されていたら面白かったかも。エアスタンピー트가らつながらるか……。



ワグー 百鬼しやうをつぶすことになった



百鬼連 P投げ補足

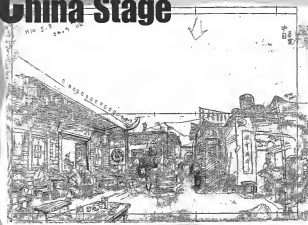


▲鬼舞の百鬼舞。上と中央の設定から、当初はかなり落着いた技にする計画があったのが分かる。最終的には下の設定とほぼ同じものに落ち着いたのだが。

ステージ 背景原画集

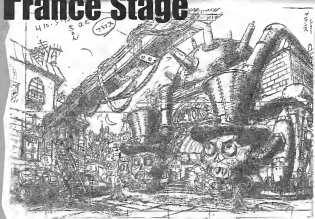
各ステージの背景も、ゲームを彩る重要な要素の1つ。設定原画集の最後を飾るのは、そのステージ背景の原画だ。すべてのステージではないが、入手できたぶんを紹介しよう。

China Stage



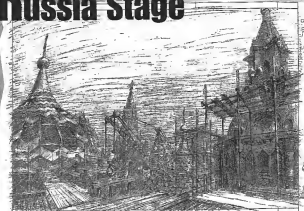
自給のホームステージ。所狭しと物が置かれた、こった迷しの雑居街といった感じ。左側にあるのは飲食店らしく、軒先には客用用の机と椅子が並べられている。

France Stage



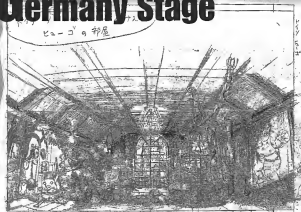
レミーのホームステージ。ゲーム中にはないが、中央の入口には「CLUB METORO」という看板がある。巨大な顔はそれを彩るオブジェなのだ。これで1つ絵が解けた。

Russia Stage



主体兵器であるネクロノイドのホームステージ。建築工事に作られた足場の上で闘うことになる。ゲーム中では、トウエルヴの舞台だけがすかに雪が降っている。

Germany Stage



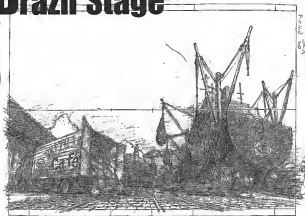
ヒューゴのホームステージであるドイツステージは、なんとヒューゴ本人の部屋。オモチャや食べ物が散らしているところから、普段の生活習慣がうかがえる。

America Stage



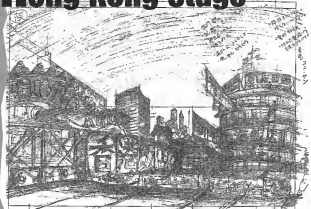
ニューヨークの地下鉄のホームで、アレックスとケンのホームステージ。ゲーム中では、アレックスだと工事中のイメージ、ケンだと静まり返った深夜のイメージになる。

Brazil Stage



オロシジョンのホームステージは、コーヒー豆の積み込み作業が行われているブラジルの港。オロはどこに裏技を引っかけているのだろうか？

Hong Kong Stage



地元(香港)出身のユン&ヤン兄弟のホームステージ。緊密に建ち並ぶお色の屋根の上からバトルポイントになっており、遠切れた部分から街の人々の姿が見える。

England Stage



紳士が似合いそうなのは(？)この街並みがホームステージとなるのは、もちろん拳闘紳士タッドリー。自動車と馬車の混在が、それっぽい雰囲気を出している。

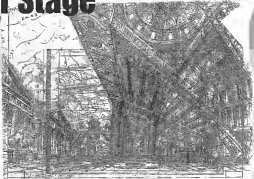
Mexico Stage

コリアンのホームステージは、メキシコのオールドカネコ「ヨモツ」に近いところ。木々と巨大な人型の彫像が印象的だ。



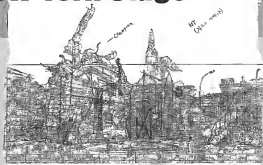
Gill Stage

対PUSHのラストバトルと闘う舞台になる手塚P。目がまだだんたん不安げな顔つきは、ギルの組を倒してものなのだろうか？



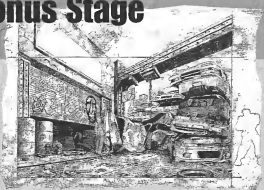
New York Stage

ス上のホムナステージといえば、シーの格闘家スケルトンのプロキギング。ここでは、



Bonus Stage

日本ではあまり知られていない、アメリカのイリノイ州にある場所。目撃者の証言によると、この場所には、アメリカの自動車と馬車の混在が、それっぽい雰囲気を出している。



編集後記

from Writers



FRS-NO

●ロックンロールという声がよく聞きますが、要はタイミング。決して難しいものではありません。自分から奪い合いと思いつくまでは目。ポイントでどう練習すれば、いずれ必ずマスターできますよ。



G-LAN

●13rd デビューの私にとって、ロックンロールに関する攻防は新鮮であり、同時に難しくもあり……。なぜこのゲームは3D対戦格闘並みの面白さを発揮しているのか、その理由が分かりました。



KAL

●1冊目のムックということで、様々なテクニクや連続技などあまり掲載できなかったが、変更の大きな動きになったのは全体的な動きそのものの方向性を理解するのが重要。新たな気持ちで頑張っていこう!



がっさん

●今回の自分の仕事はシステム、キャラ担当はやってないけど楽しくやりました。13rd ストーリーは大好きだったので、多ゲージやゲージ1本はこれだ、という興奮がいっぱいばすなり入りますよ。



K-TAN

●今回リュウとまこを担当させてもらったわけだけど、まこを使った感觸、みんなどうかな。自分はすっかりはまってます。実況を使った戦術が面白いのは、一方は、格闘プロダクションがはやってるよ。



GED

●「しゃがみ倒れ×2(転身穿突編)」のヒット感に感動しています。といっても星影内海や天童乱暴、ヒット連続技など、他にもいろいろの陣地はあんなです。次のムックでオススメできればいいな。



MVP

●一時は「激特超電磁、一撃!!」と思ったネクロだが、なんとなく同僚ようになって、こやし入で、さて、タメキヤーに一番、タメ完成させなければ分譲可能なのだ。タッシュしヘッドバットがいのよ。



SPACE-

●一時はどうなることかと思いましたが、無事実施するところまで普通人風が頑張ってりやぶでできるものだな、ということを知り得たのは、今日のことです。足踏みしている人も、ドアップはまっては?



VMT-RED

●13rdは、一組のキャラのマイルド調整がやや気になるものの、基本的にはかなり気に入ります。12nd以上に面白いのは、やり込んでみたいと分かるといいけど、まあ、結果しけるんじやないかと。



龍之字元帥

●12ndのときにつながった連続技が次々とタメになり、最初は無敵していたものの、やっけるうちに徐々に新連続技が完成。今回は新編の関係で説明できなかったけど、2目目(?)ではきちんと紹介します。



アズノ

●実は俺、13rd から始めたんです。最初は抵抗があったけど、やけどむつれ、仕事ではなく個人的に楽しむゲームになってました。とりえず、仕事も終わったし、地元に戻ってひたすら対戦でもしようかなー。



龍人

●龍影様が頼りでチュウ。だって、ヒット初てどダメージ補正が0にならんもん。選択できる技が補正が違えば、無敵さーなのさー。でも、なかなかいいかなー。じゃーんといっしょの字元帥っつーれー人にヤラレ!

from Editors



杉田智樹

●ずいぶんとSFシリーズをプレイしている。「ストII」の熱狂から痺々したるうか、気づけば赤くは大人になり、こぼす本を作る位置にたっていた。90年代で在る、彼玉の作を自の当たりにして思うのだ。感謝。



伊丹泰

●悪い知らせは2年前。上司の新雇止めにボコされて、翌年、続編でたも「勝てる気しぬえー」状態。とりえず今年こそは!と強欲で(おぼっ?)ライターへの期待を軽減した結果、前とイイ塩梅! 悪いーっし!



川田信裕

●今回は久しぶりに技表を担当。ライターとしての大きな協力もあり、お手紙のデータも掲載することができました。こういった場がかなり数少ない打込みである、なれたが実行がよくなった感じがしたいです。



小山内俊明

●かれこれ1年半程前にムック編からゲームスト編集部へ異動があり、そしてまたもムック編へ、なんとかわりか多くなりました。でもあれも1人1人進行でしたが、皆さん本当にお疲れさまでした!



荒川保

●リュウという不動の存在はアーケード業界の現状に對するカブンのスタンスを表現しているように思える。「Fight for the Future」って担当らしい言葉なのでは……などと考え自分ももうオヤジでしょうか。



結城宏昌

●攻め本は正解を参照するための解法集なるのだろうか? RPGなどと異なり、格闘では個人のイメージを打込みたい。この本がプレイヤーのさらなるイメージを引出す記簿冊として機能することを願いたい。



河野孝一

●2D格闘が不人気味だったところに13rdの登場。こやしもかえって面白く、どうも面白くはよく分かります。とりえず、体たぬきみたいなZEROS/グを強くこころから始めなくては……。



沼田孝一

●コンシューマーからアーケードに引越してきて2年です。役立たずのボクが、命を削りながらムック制作をした皆さんと共に編集業を営んでいるなんて、恐ろしい一杯です。本当にお疲れさまでした。



山下雅志

●このタイトルを抜くにゲームストの川田が、担当に兼任したわけですが、正直りのムックタイトルだたため、仕事プレッシャーも大です。本誌でもまだまだ攻めを削いでいきますので応援お願いします!

VIDEOGAME MAGAZINE GAMEST MOOK

ゲームスト編集部が放つ

『3rd STRIKE』ムック第2弾

今夏発売!

充実の対戦攻略、開発者インタビューをはじめ、新しくなったシステムに着目したポイントを仔細に解説。今回掲載できなかった技データもフォローして、キミのニーズに応える。

可能性無限大の本作を極めるなら、もう買えない!

また、熱い夏がくる…。

STREET FIGHTER III

3rd STRIKE Fight for the Future

CONCLUSION STEP/MASTER THE SECRET



GAMEST COMICS

中平正彦入魂!!

空前絶後、究極の格闘コミック

RYU FINAL

一闘いの先に一

全2巻



「天の巻」
定価・単冊540円+税



「地の巻」
定価・単冊580円+税

ストリートファイターの世界を、中平流
ダイナミズムで余すところなく表現した、
入魂の一作!

物語は深く、格闘家のセンシティブな
世界に分け入る。

これをおいてほかに、ストリートファイ
ターの、そして、真の格闘家をめざすリュ
ウの、スピリチュアルな世界を知るすべ
はない!

PORTAL STEP/BUILD UP ARTS

CAPCOM®

真の闘いは、美しい。

ストリートファイターIII サード スライク
ファイトフェーズ アーサー



GAMEST MOOK Vol. 185

3rd STRIKE Fight for the Future

発売日 2005年12月10日
発行所 株式会社エニックス
〒565-0825 大阪府吹上区吹上1-1-1
エニックスビルディング5F
TEL: 06-6343-1000 FAX: 06-6343-1001
E: info@enix.co.jp

定価 本体950円＋税



9784881996195



1929476009500

ISBN4-88199-619-3

C9476 ¥950E

雑誌63382-86 ©1999 SEISHA 1999 PRINTED IN JAPAN 共立印刷株式会社